AMIGA • ST • IBM PC • COMMODORE • ATARI • MACINTOSH

SECRET SERVICE

68 STRON
ZAWIERA KGB NEWS

LISTOPAD
(11/94)
INDEX 321052
ISSN 1230-7726
CENA 23000

Niech żyje ZOMBI
...a imię jego czterdzieści i cztery

18

BENEFACTOR • QUARANTINE • POP EYE 2 • K 240 • SIMANT • BATTLE BUGS • FRANKENSTEIN • MENTOR • HAND OF FATE PL • SMUS • ROBINSONS REQUIEM • THEME PARK CD • APIDYA • i inne...



OVERLORD



ALIEN LEGACY



HEIMDALL 2



PIRATES GOLD

KONKURSY:
DOOM I SAVEGAMER
ROZSTRZYGNIĘTE!

NINTENDO
już w Polsce

MENU

SECRET SERVICE MAGAZYN GIER KOMPUTEROWYCH

Wydawca
ProScript Sp. z o.o.

jest członkiem

OGÓLNOPOLSKIEGO STOWARZYSZENIA WYDAWCÓW

Redaktor naczelny
Marcin Przasnyski
Z-ca red. nacz.
Waldemar Nowak

oraz
Paweł Chmielowiec
Andrzej Cwalina
Dariusz Góralski
Marcin Kamil Górecki
Marcin Gutkiewicz
Paweł Jankowski
Lech Kalwas
Piotr Kochański
Piotr Lutostański
Piotr Mańkowski
Jacek Marczewski
Kamil Mętrak
Piotr Pawlak
Mateusz Przasnyski
Robert Rogowski
Tomasz Rogowski
Paweł Sikora
Bogdan Stępień
Bogdan Wiciński
Adam Wieczorek
Anna Maria Woźniak

Design & DTP
STUDIO **ProScript**
Pegaz Ass® Design Group
Waldemar Nowak
Jacek Piekarek
Jarosław Witkowski

Druk
Wojskowe Zakłady Graficzne, Warszawa, ul. Grzybowska 77

Nakład 104.000 egz.

Adres redakcji
ul. Wronia 35/37
00-846 Warszawa
tel. (0-22) 201-261 w. 550
(godz. 9⁰⁰-16⁰⁰)
TYLKO dla faxujących
fax (0-22) 209-309

Special bonus greetings:
Irena z Gdyni (za projekt)
SS Projekt (za kompakt)
Pani Berkowska (za męską decyzję)
Zbynio K. vel K. (za serce)

Special fuckings to:
Fedo-rodzeństwo (papierowe jaja)
Grzegorz B. (za bezmyślność)
telefony (za megarachunki)

Tym razem RZUT OKIEM w innej niż zazwyczaj formie. Niemal wszystkie najświeższe oraz czekające na wydanie gry opisaliśmy w zeszłym numerze, w relacji z londyńskich targów ECTS. Dziś proponujemy więc nieco dokładniejsze przyjrzenie się kilku wybranym pozycjom, które mają szansę jeszcze w tym roku dostać się na czołówki list przebojów.

KINGS QUEST 7

SIERRA w pewnym momencie zaczęła zjadać własny ogon, odczekała więc pewien czas i odkrywszy kompaktowe możliwości postanowiła wkroczyć na nowy teren. Nad KING'S QUEST 7 (CD) pracuje ponad stu animatorów, którzy wykonują disneyowską grafikę. Na dwóch srebrnych płyt-



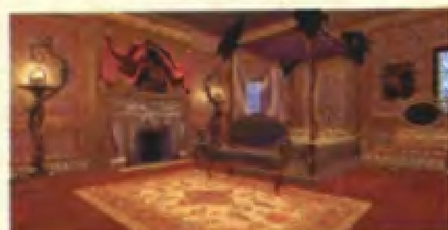


kach będzie sporo filmu rysunkowego, SIERRA obiecuje też zupełnie odmienny interfejs oraz odświeżony zestaw koncepcji fabularnych. Jest szansa, że pojawi się okrojona z animacji wersja dyskietkowa, ale jaka będzie sama gra – tego jeszcze nie wie nikt.

Produkcja: Roberta Williams
Wydawca: SIERRA ON-LINE
Komputery: PC (VGA, SVGA, CD-ROM)

PHANTASMAGORIA

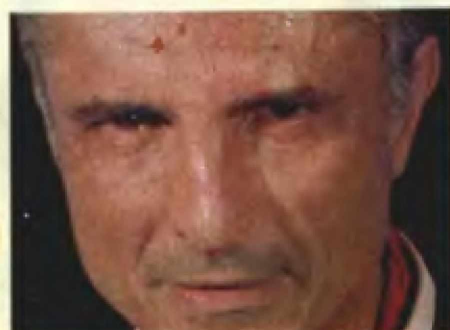
Roberta Williams, która przez całe swoje dotychczasowe życie produkowała „grzeczne" opowieści w stylu KING'S QUEST, postanowiła wreszcie uwolnić mroczne demony skryte w jej





podświadomości. PHANTASMAGORIA (CD) zaskakuje naturalizmem w ukazywaniu z bliska horroru. Młoda katoliczka Adrienne przybywa wraz z mężem do tajemniczej rezydencji, mąż bardzo





szybko zaczyna się dziwnie zachowywać. Rezydencja okazuje się być nawiedzona... Potem dzieją się straszne rzeczy: człowiek z obandażowaną głową zrywa opatrunek odsłaniając pełną krwiaków, sparszywiałą od trądu twarz – to budzi chyba nawet już nie strach ale uczucie obrzydzenia (przypomnijcie sobie POLICE QUEST 4 i odciętą głowę konserwowaną w lodówce). Oprócz tego w PHANTASMAGORIA będą sceny obrazujące funkcjonowanie domowej roboty szafotu, spalanie żywcem oraz rozrywanie gardeł widelcami. Grafika i jakość wideo są pierwszej próby, mamy tylko jedno wspomniane zastrzeżenie – czy SIERRA wkraczając w taką tematykę, zdoła zachować równowagę dobrego smaku i poczucia humoru.

Produkcja: Roberta Williams
Wydawca: SIERRA ON-LINE
Komputery: PC (SVGA, CD-ROM)



RISE OF THE TRIAD

Mimo, że gier DOOM'o-podobnych jest już na pęczki, każda nowa produkcja wzbudza niemałe emocje. Wyjątkowo krwawo zapowiada się RISE OF THE TRIAD z firmy APOGEE.

Jesteś dowódcą oddziału HUNT (High-risk United Nations Taskforce), wykonującego poko-



jową misję na wyspie kilka mil od Los Angeles. W międzyczasie miasto zostaje zaatakowane przez wyznawców kultu El Oscuro, którzy chcą





poświęcić miliony mieszkańców swemu guru. Musisz temu zapobiec...

Najważniejsze cechy ROTT to: trzynaście broni, ponad trzydzieści leveli oraz generator losowych leveli, możliwość grania po sieci nawet w 11 osób, spoglądanie i celowanie góra/dół, możliwość niszczenia wszystkiego co widać, łącznie z zaznaczaniem ścian seriami z broni, do tego jeszcze możliwość unoszenia się nad ziemią. Postacie digitalizowane i morze, morze krwi.

Gra ukaże się najpierw jako shareware.



RISE OF THE ROBOTS

Wersja automatowa RISE OF THE ROBOTS pokazywana na ECTS w Londynie nie prezentowała się najlepiej. Natomiast wersja na PC wygląda rewelacyjnie. Program pracuje w podwyższonej rozdzielczości, posiada bardzo płynną grafikę. Roboty nie dysponują co prawda tak bogatym wachlarzem ciosów jak w MORTAL KOMBAT, tym niemniej grając na dwa



joye ma się sporo świetnej zabawy. Przed i po zakończonej walce widzimy krótkie animacje przedstawiające uczestników starcia oraz agonię pokonanego.

Światowa premiera RISE OF THE ROBOTS ma mieć miejsce w drugiej połowie listopada, również w Polsce. Dystrybutorem będzie nowa polska firma DIGITAL MULTIMEDIA GROUP.

Produkcja: MIRAGE U.K.
Wydawca: TIME WARNER INTERACTIVE
Komputery: wszystkie platformy do gier, w tym PC (SVGA)

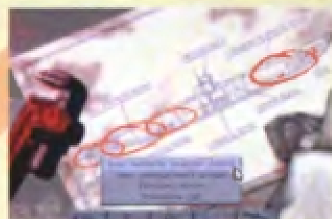
ACES OF THE DEEP

Długo oczekiwana przez miłośników morskiej przygody gra wreszcie się pojawiła. ACES OF THE DEEP

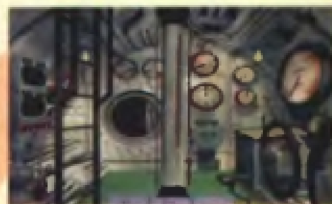


prezentacją jak i wieloma aspektami graficznymi przypomina poprzednie produkcje DYNAMIX, nowością są wprowadzone krótkie czarno-białe filmiki. Ma się tu do czynienia ze skomplikowaną grą, z mnóstwem parametrów kontrolnych oraz uwzględniającą dużo zdarzeń, wpływających z zewnątrz na kierowany niemiecki okręt podwodny. Ludzie oswojeni z SEAWOLF nie powinni mieć kłopotów z nawigacją, ale no-





wicjusze nie mają czego szukać przy tym programie. Potrzebne jest doświadczenie i dobre rzemiosło,



chociaż historycznie wcielanie się w postać dowódcy hitlerowskiego okrętu podwodnego może być kontrowersyjne.

Produkcja: DYNAMIX
Wydawca: SIERRA ON-LINE
Komputery: PC (VGA), 5 dyskietek

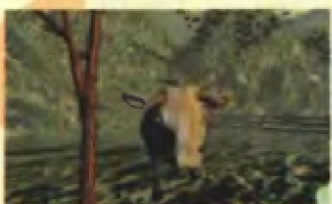


DRAGON LORE

DRAGON LORE (CD) pochodzi z warsztatu francuskiej grupy CRYO. Należałoby powiedzieć, że jest to przygodówka, posiada ona



jednak np. sekwencje walki zapożyczone z role-playing (podobne do ULTIMA UNDERWORLD). Jako Werner, młody spadkobierca tronu,



zostałeś podstępnie odsunięty od władzy przez barona von Wallenrod. W swoje osiemnaste urodziny pakujesz manatki i wyruszasz z rodzinnej wioski by przywrócić sprawiedliwość. Mimo że w DRAGON LORE nie ma stuprocentowej swobody ru-



chu oraz mając nawet na uwadze, że każda nowa rozgrywka przebiega w niemal identyczny sposób, gra robi niesamowite wrażenie. Demo DRAGON LORE szokuje, z wielką



niecierpliwością czekamy więc na kompletną wersję tej gry.

Produkcja: CRYO
Wydawca: MINDSCAPE
Komputery: PC (VGA, CD-ROM)



SYSTEM SHOCK

Ta nowoczesna gra role-playing, wieńcząca wieloletnie doświadczenia ORIGIN w projektowaniu trójwymiarowych labiryntów, jeszcze przed świętami ukaże się w polskiej



wersji językowej, wydana przez IPS. Akcja rozgrywa się daleko w Kosmosie, na pokładzie ogromnej stacji badawczej Citadel. Zawładnął nią wynaturzony mózg elektronowy, stworzona przez ludzi sztuczna inteligencja, która przybrała imię Shodan. Jako hacker obudzony po sześciomiesięcznej hibernacji jesteś jedyną osobą, która może przeszkodzić Shodanowi w realizacji straszliwego planu – wystrzelenia w Ziemię z potężnego lasera.

Gra jest bardzo trudna, ogromna i naprawdę dobra. Potrafi w niewytłumaczalny sposób wciągnąć nawet przeciwników gatunku RPG. Fachowcy od grafiki trójwymiarowej z firmy LGT wykonali doskonały mechanizm, znacznie sprawniejszy i bardziej przekonujący, niż w najlepszych dotąd grach 3D (DOOM, QUARANTINE). Polską wersję SYSTEM SHOCK przygotowują nasi redakcyjni koledzy – KaYteck i User Jama. Ten tandem gwarantuje, że gra będzie megaprzebojem. Mieliśmy okazję podejrzeć ich warsztat i pokazać wam pierwsze screeny. Zadanie jest niemałe, bo gra zawiera ponad sto stron maszynopisu tek-



stu. Polska premiera w drugiej połowie listopada.

Produkcja: ORIGIN & LOOKING GLASS TECHNOLOGIES
Wydawca: ELECTRONIC ARTS & IPS COMPUTER GROUP
Komputery: PC (VGA), 9 dyskietek



CUCKOO ZOO

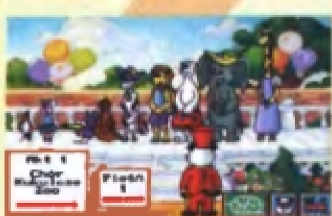
Z myślą o dzieciakach uczących się już w przedszkolnej klasie „starszaków" liter i pierwszych wyrazów, firma IPS wydała spolszczoną wersja KUKUŁCZEGO ZOO. Godny podkreślenia jest fakt, że gra posługuje się naszym ojczystym językiem zarówno w piśmie, jak i w mowie.

Znajdujesz się w zoo a podstawowym celem jest rozpoznawanie zwierzątek, można również prowadzić złożony z czworonogów chór i przy jego pomocy tworzyć własne kompozycje dźwiękowe. Gra posiada też



sporo mówionego tekstu. Nie nam, starym bykom, przyjdzie oceniać edukacyjną wartość tego projektu.

Produkcja: EA*KIDS
Wydawca: ELECTRONIC ARTS & IPS COMPUTER GROUP
Komputery: PC (VGA), 4 dyskietki



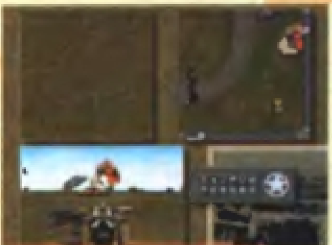
ACROSS THE RHINE

D-Day ze względu na niedawną okrągłą rocznicę stał się murowanym tematem dla projektantów strategii. W ACROSS THE RHINE śledzisz postępy alianckiej ofensywy posuwającej się w głąb kontynentu europejskiego, aż do samego końca wojny. Siedząc w ciasnym czołgowym pancerzu masz do dyspozycji 50-milimetrowe działo oraz pomniejsze karabiny do faszerowania ołowiem ewakuujących się z płonących jednostek. W ACROSS THE RHINE



możesz stanąć po stronie aliantów bądź Hitlera. Wszystkie czołgi oraz samochody transportowe są bardzo dopracowane graficznie, nie pojawia się jednak równocześnie na ekranie ich więcej niż kilka. Gra jest rozbudowanym symulatorem strategicznym, zapowiadanym już prawie od roku. Najgroźniejszy konkurent to równie długo zapowiadana gra ARMORED FIST firmy NOVALOGIC.

Produkcja: James Day
Wydawca: MICROPROSE
Komputery: PC (VGA, SVGA)



BUMP&BURN

Amiga

Gra firmy GRANDSLAM zasługuje na miano wyścigu, który spodobać się powinien każdemu. Dlaczego użyto słowa powinien? Wachlowanie co chwila jednym z sześciu dysków może doprowadzić



zwykłego gracza do furii. Pomijając szczegół dysków, to BUMP&BURN posiada wiele ciekawie opracowanych, dopracowanych i zróżnicowanych torów, po których ścigać się można z wieloma przeciwnikami naraz. Do plusów gry zaliczyć należy także sklep, w którym możesz skutecznie rozbudować swój samochód o silniki, opony, turbo dopalacze i inne produkty, które skutecznie zwiększą ilość wygranych przejazdów.

FIST FIGHTER

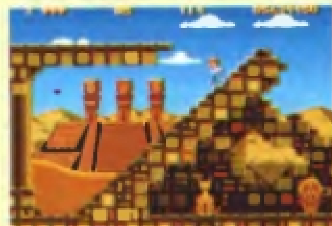
Amiga

Kolejna produkcja firmy L.K. AVALON na licencji ZEPPELIN GAMES. Ośmiu herosów naparza się na ulicach największych miast świata. Grafika w stylu IK+, średniej jakości dźwięk, dość trudna obsługa i niestety, praktycznie zerowy sens rozgrywki.

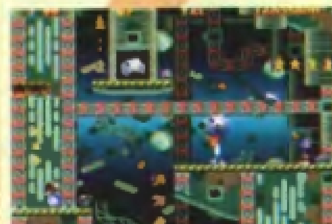
MIGHTY MAX

Amiga 1200

W ostatnim czasie coraz więcej produktów ukazuje się tylko na Amigi



z układami AGA (A1200). MIGHTY MAX jest kolejną udaną zręcznościówką ze stajni firmy OCEAN. Max jest oczywiście tytułowym bohaterem, ale



w grze do wyboru mamy jeszcze Felixa i Bea, którzy muszą ocalić świat zdobywając pięć części morderczej machiny SKULLMASTER. Gra toczyć się będzie w pięciu różnych światach (np. podwodnym i kosmicznym), wszystko oczywiście okraszone jest świetną muzyką oraz szybką i bajecznie 256-kolorową grafiką.

TFX

Amiga 1200

Może w końcu posiadacze Amig 1200 doczekają się symulatora, który narobił sporego zamieszania na rynku gier PC. Na szczęście wszystkie znaki na niebie i ziemi na to wskazują. Gra poza miłą dla oka grafiką wektorową oraz ciekawymi odgłosami (czy będzie narracja – nie wiadomo), do naszej dyspozycji staną takie maszyny jak: F-177A, F-22 oraz EUROFIGHTER 2000.

Misje TFX toczyć się będą w przestworzach Somalii (ostatnia operacja USA–UN), nad dżunglą tropikalną Kolumbii kryjącą produkcję narkotyków. Kryć będziesz mógł także inspektorów do spraw instalacji nuklearnych w Libii, siły UN w opentanej wojną Jugosławii, czy też chronić płd. Atlantyk przed nuklearnym szaleństwem. Poza tym mnóstwem operacji programiści z OCEAN zapowiadają w sumie 120 misji oraz edytor do stworzenia stu następnych. Gra dostępna ma być już wkrótce tzn. w końcu października, dystrybuowana w Polsce przez firmę MIRAGE.

PGA EUROPEAN TOUR

Amiga, Amiga 1200

Oto kolejny ciekawy pomysł na golfa. Tym razem firma OCEAN oddaje nam do



dyspozycji takie pola jak: National Golf Club pod Paryżem, Wentworth w Anglii czy hiszpański Forest-of-Arden. Jest to niewielka część pól, doliczyć należy jeszcze możliwość brania udziału w tak po-

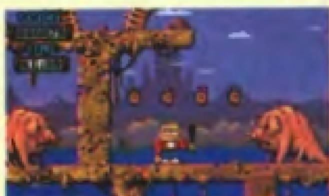


ważnych imprezach, jak Volvo PGA Championship lub Canon European Masters. Oczywiście nie startujemy sami, lecz u boku lub na czele dziesięciu najlepszych golfistów. Szkoda, że golf jest u nas grą tak zupełnie nie znaną.

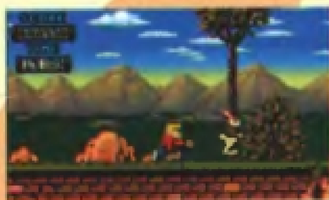
KID CHAOS

Amiga, CD32

Zazwyczaj źli dorośli porywają złe dzieci, tak też było i w tym przypadku. Dzieciak został porwany przez podróżującego w czasie szalonego naukowca. Teraz mały chłopiec uzbrojony tylko w maczugę musi powrócić do swoich czasów pokonując wszelkie ruchome stworzenia na swojej drodze. Wydawcą gry jest firma OCEAN, zaś stworzyli ją programiści z MAGNETIC FIELDS. KID CHAOS jest typową zręcznościówką



platformową, której akcja rozgrywa się na pięciu levelach w przepięknie kolorowych



wych sceneriach. Każdy poziom będzie oczywiście opatrzony kodem.

SKITCHIN

Amiga, Amiga 1200

Gry sportowe robią się coraz bardziej wyuzdane i wyszukane. Ich producenci stawiają na oryginalność, często zapominając o innych elementach, takich jak grafika czy dźwięk. W przypadku gry SKITCHIN sytuacja wygląda bardzo ciekawie, gdyż firma OCEAN przyłożyła się do projektu gry sportowej z przewodnim tematem deskorolki. Zasady są proste, wygrywa ten kto pierwszy przejedzie linię mety pokonując przy tym wszelkie przeszkody. Fabuła niby nużąca, ale tylko pozornie, ponieważ do wyboru mamy trzy postacie, dwanaście poziomów oraz wiele broni.

MUTANT LEAGUE HOCKEY

Amiga, Amiga 1200

Hokei ci u nas dostatek, nie wszystkie jednak zawierają elementy sięgające w przyszłość. Jak nazwa gry wskazuje, akcja tego sportu toczyć się będzie w przyszłości. Kierować będziesz druży-



ną mutantów, którzy dzięki swojemu zmysłowi przetrwania oraz zdobytej na lodowisku broni (6 rodzajów) pozwolą ci zdobyć puchar ligi, jeżeli oczywiście dobrze nimi pokierujesz. Gra została wyprodukowana przez OCEAN i mimo średnio ciekawej grafiki i muzyki, sam sens i akcja pozwalają wystawić jej dobrą ocenę.

SHAQ-FU

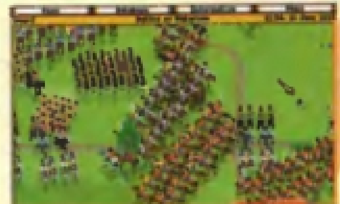
Amiga, CD32

Tytuł jak się okazuje nie bez powodu ma w sobie wyraz SHAQ, jest to imię koszykarza – Amerykanina Shaquille O'Neal. Facetowi chyba musi się nudzić, gdyż po mało udanej karierze rapera, jego postać wchodzi nam teraz na monitory w nowym produkcie firmy OCEAN. Sama gra nie jest produktem sportowym, tylko czystą bijatyką o krwistym wątku. Więcej szczegółów o tej grze dowiemy się w okresie przedgwiazdkowym.

FIELDS OF GLORY

Amiga

Od dawna zapowiadana amigowska wersja znanej gry wojenno-taktycznej firmy



my MICROPROSE jest już gotowa! Stratedzy twierdzą, że FIELDS OF GLORY zrealizowana jest nawet lepiej, niż pierwowzór na PC. Wersja ta ukaże się również w Polsce. Firma IPS posiadająca w Polsce wyłączność na produkty MICROPROSE potwierdziła już tę informację.

TONTO FRIENDS

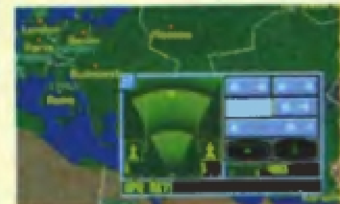
Amiga

Pamiętacie, jak znana firma (nie komputerowa) CHUPA CHUPS stworzyła z firmą GREMLIN gry ZOOL oraz ZOOL2? W ślady poszedł następny koncern, tyle że produkujący płatki śniadaniowe – KELLOGS. Powstała gra TONTO FRIENDS, która szczerze mówiąc nie wnosi nic nowego do działu zręcznościówek. Głównymi bohaterami są tutaj między innymi tygrys–siłacz oraz dziwna żaba w czapce. TONTO FRIENDS niestety nie posiada nic rewelacyjnego. Zaryzykowałbym nawet stwierdzenie, iż należało by ją dodawać do płatków jako bonus, a nie sprzedawać osobno za poważne pieniądze.

UFO

Amiga

W parze z FIELDS OF GLORY firma MICROPROSE przygotowała konwersję UFO: ENEMY UNKNOWN. Grę cechuje



równie dobra grafika, udało się oddać atmosferę zagrożenia przy stopniowym odkrywaniu śladów obcej cywilizacji. Gra będzie pracować wystarczająco szybko.



DOOM

KONKURS

ROZSTRZYGNIĘCIE

Wakacyjny konkurs na najlepszą planszę do DOOM dobiegł końca! Nowoczesny sprzęt do grania, ufundowany przez firmę PMC – rozdany! Czas zatem na wyniki i kilka refleksji.

Poziom plansz przysyłanych do redakcji był bardzo różny, poczynając od jednego poziomu a kończąc na gigantycznych WAD'ach-mutantach zawierających całe etapy. Ogólnie rzecz biorąc spisaliście się całkiem nieźle! Otrzymaliśmy kilkadziesiąt przerażających plansz do DOOM i nawet jedną do starego, dobrego WOLFENSTEINA.

Prace uczestników zdominowane były atmosferą grozy. Patrząc na nie łatwo sobie wyobrazić mózgi DOOM'o-manów razem z wypełniającymi je potwornymi koszmarami rodem z najobrzydliwszych horrorów. Trupy wiszące, trupy leżące, ponabijane na pale, spadające niespodziewanie na głowę. Trupy pod ścianami. Trupy na suficie. Trupy w rzekach kwasu. Stada trupów. Miliony trupów!!!

Olbrzymie, często narysowane od nowa przez graczy potwory, których zabicie graniczy z cudem. Dziwne kształty nowych broni kojarzące się z superbohaterami z komiksów Marvella. Pentagramy i mnóstwo innych znaków kultu szatana na ścianach.

DOOM, DOOM,

WE ARE ALL DOOMED!

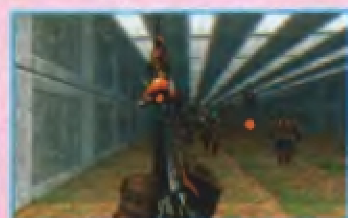
Jury ślęczące po nocach nad pracami konkursowymi do dziś prześladują jęki konających, odgłosy wystrzałów i dziwne ukradkowe spojrzenia za siebie...













Po długich dyskusjach i sporach jurorzy wyłonili czołówkę:

PIERWSZE MIEJSCE za stworzenie trudnej mapy, nowych broni i potworów:

MICHAŁ GĄSIOREK Z WARSZAWY. Do jego rąk wędruje karta **GRAVIS ULTRASOUND**.

DRUGIE MIEJSCE za pomysłowy układ pomieszczeń i sprytne pułapki:

NORBERT BOMBAŁA Z WROCŁAWIA. Otrzymuje **joystick ANALOG PRO** firmy ADVANCED GRAVIS.

TRZECIE MIEJSCE za prostą i upiorną formę:

ANDRZEJ KIEŃĆ Z WROCŁAWIA. Dla niego **GRAVIS GAMEPAD**.

Nagrody ufundowała firma PMC, wyłączny dystrybutor produktów ADVANCED GRAVIS.

Jury postanowiło przyznać także wyróżnienie dla Mirosława Henninga z Wodzisławia Śląskiego, który otrzymuje ufundowany przez redakcję bajerancki trójwymiarowy mouse pad.

Wszystkich pozostałych zapraszamy do wzięcia udziału w jednym z konkursów świątecznych. Szczegóły w następnym numerze SECRET SERVICE.

Przewodniczący jury konkursowego

Gulash

NAGRODY GRAVISOWE UFUNDOWAŁA FIRMA PMC – WARSZAWA, UL. EM.PLATER 47

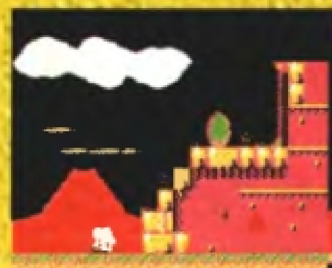
4 MOST SPEED STUNTS

Jest to zestaw czterech gier dla prawdziwych facetów. Masz do wyboru: jazdę rowerem górskim, BMX-em, turbomotocyklem, ferrari, lot śmigłowcem i w końcu uwalnianie zakładników.

BMX NINJA

W tej grze wcielasz się w postać BMX NINJA, który jest nieoficjalnym przywódcą ulicznego gangu rowerzystów. Pewnego dnia, gdy wracasz na swym BMX-ie do domu, zajeżdża ci drogę przywódca konkurencyjnego gangu i rzuca ci wyzwanie. Jeśli wygrasz pojedynek, utrzymasz swój tytuł. Jeśli przegrasz, oprócz tytułu stracisz także swą dziewczynę.

Celem gry jest jak najdłużej utrzymać się na rowerze. Przeszkadzać ci w tym będą kolesie na BMX-ach, deskorolkach i hulajnogach. Walki odbywają się w kilku miejscach na terenie całych Stanów Zjednoczonych. Są to między innymi: plaża



w Miami, brzeg oceanu w Kalifornii, pola naftowe w Dallas, Nowy York, Times Square i przylądek Canaveral. W trakcie gry musisz też uważać na ludzi rzucających w ciebie.

TURBO BIKE

Bohaterem gry jest słynny w całej galaktyce porucznik G.Irl. Jako członek Bezpośredniego Korpusu Operacyjnego zostaje on wybrany do wykonania samobójczej misji. Trzy cybernetyczne stwory przy pomocy armii statków-robotów przechwytują transporty żywności. Ty musisz zniszczyć elektronicznych natrętów.

Gra jest podzielona na trzy etapy, a każdy z nich składa się z kilku części. Na końcu każdego etapu znajdują się groźne stwory. Akcja pierwszego etapu odbywa się na



terenie opuszczonej stacji kosmicznej. Musisz przejechać przez labirynt rur, z których składa się stacja. Uważaj na meteoryty i dziury w podłożu. Drugi etap to ogromny most łączący stację kosmiczną z powierzchnią planety. Most jest bardzo stary i niebezpieczny. Musisz jechać bardzo ostrożnie, bo niektóre jego części zapadają się gdy po nich przejedziesz. Trzeci etap jest najtrudniejszy. Musisz przejechać przez wypaloną pustynię, gdzie gorące podmuchy wiatru niosą kawałki skał. Uważaj na licznych wrogów kryjących się dookoła.

Na swej drodze spotkasz wiele przeszkód. Są to m.in. meteoryty, które powodują śmierć i spadają głównie w okolicach stacji; Trompi – bardzo zwinni ratownicy; mali Croci; niesieni przez wiatr Shrubi i Itroni, roboty specjalnie przygotowywane do walki, grasujące głównie na pustyni. Ci ostatni są szczególnie niebezpieczni.

PRO MOUNTAIN BIKE SIMULATOR

Od kilku lat modne są rowery górskie. Autorzy gier pomyśleli i o tej dyscyplinie sportu. W PRO MOUNTAIN BIKE SIMULATOR masz możliwość zmierzenia się zarówno z komputerem jak i z drugim graczem. Gra polega na jak najszybszym przejechaniu toru składającego się z licznych przeszkód takich jak kłody, skały, dziury w ziemi, rampy czy bagna. Przejechanie takiego toru może być na początku dosyć trudne. W niektórych miejscach (kłody, dziury, skały) trzeba zejść z roweru i ominąć przeszkodę, a przez niektóre przeszkody trzeba przejechać z odpowiednią szybkością (rampy, wzniesienia).

W grze zainstalowany jest edytor plansz, tak więc każdy może zaprojektować sobie własną trasę. Gra spodoba się na pewno wszystkim miłośnikom jazdy na rowerach górskich.



STUNT EXPERTS

W tej grze wcielasz się w postać słynnego amerykańskiego kaskadera, Freda MacMuscle. Po dwóch latach lenistwa dostajesz pracę w nowym serialu pt. „Stalowy Rysiek – tajemniczy agent". To twoja szansa na stanie się jeszcze bardziej sławnym. Będziesz musiał wziąć udział w trzech ujęciach. W pierwszym z nich musisz przebyć niebezpieczny odcinek drogi, cały upstrzony najrozmaitszymi pułapkami. Wsiadasz do błękitnego Ferrari i szybko osiągasz prędkość 200 mil na godzinę.

W czasie jazdy musisz zbierać części odrzutowego silnika zrzucane z helikoptera lecącego nad drogą. Po dojechaniu do celu wsiadasz w śmigłowiec. Teraz będziesz leciał nad rzeką Kwang Yang w Wietnamie, w poszukiwaniu obozu amerykańskich żołnierzy. Musisz lecieć jak najniżej się da, wymijając wrogie samoloty, wysokie drzewa i przelatując pod mostami. W ostatniej fazie gry Stalowy Rysiek ma uwolnić zakładników przetrzymywanych w wieży. Terroryści podpalili budynek i umieścili w pomieszczeniach kilka bomb. Musisz wejść do środka, znaleźć bomby i powyrzucać je do zsypu (czego to ludzie nie wymyślą).



W trakcie gry na dole ekranu znajdują się dwa liczniki. Jeden to stan twojego konta bankowego, drugi to cena ubezpieczenia, jakie musisz zapłacić za dane ujęcie. Jeśli zostanie ci za mało pieniędzy by opłacić ubezpieczenie, możesz spróbować jeszcze raz. Gdy ci się nie uda, Związek Kaskaderów zabierze ci licencję.

Harti

Dystrybutor: Olbert

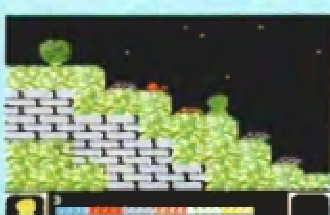
ALTERNATIVE SOFTWARE'94

COMMODORE 1 — ZRĘCZNOŚCIOWA

75% Grafika | 65% Dźwięk | 75% Muzyka | Cena w tym zawiera VAT

KLEMENS

Klemens to nowa polska gra zręcznościowa. Ze wspaniałego intro dowiadujemy się, że tytułowy bohater posiada sporą gromadkę młodszego rodzeństwa. Z powodu nieobecności rodziców, nasz bohater jako najstarszy musi opiekować się braćmi. Jednak, jak to zwykle bywa, chwila nieuwagi wystarczyła, żeby gówniarze rozbiegli się po całej okolicy.



Ale po chwili cała gromadka wpadła w sidła zastawione przez złego kłusownika. Każdy z braci został zamknięty w klatce. Klemens, zorientowawszy się, że braciszków gdzieś wcięło, udaje się na poszukiwania.

Akcja gry toczy się w ogromnej, barwnej krainie pełnej niebezpiecznych stworów czyhających na każdym kroku. Przebiegły kłusownik ukrył klatki z braćmi Klemensa na terenie całej krainy. Aby otworzyć klatki, trzeba użyć dynamitu. Wszystkie ruszające się stworzenia można rozwalić skacząc im na głowy (identycznie jak w SUPER MARIO BROS). Czasami uda ci się znaleźć butelki z pożywnym napojem. Napój ten zwiększy twój zasób energii.

Gra wygląda zachęcająco. Zawiera dużo plansz (ponad 250) dobrej grafiki, wiele ładnych stworków i dosyć oryginalną ścieżkę dźwiękową.

Harti

TIMSOFT'94

Commodore 64 1 — ZRĘCZNOŚCIOWA

85% Grafika | 80% Dźwięk | 85% Muzyka | Cena w tym zawiera VAT

POPEYE 2



Oto gra dla miłośników przygód flegmatycznego marynarza Popeye'a. Tym razem odważny bohater musi stawić czoła złemu Brutusowi, który porwał Olivię Oyl.

Akcja gry toczy się na wielu etapach. Są to między innymi: stocznia, dżungla, fabryka szpinaku, budowa. Na swej drodze Popeye spotka wiele niebezpiecznych miejsc i pułapek, takich jak: spadające jednotonowe ciężarki, bomby, skaczące sprężyny, spadające kowadła, beczki, zdradliwe mosty linowe czy rzucane przez małpy orzechy kokosowe. Spotka także wielu przyjaciół, np: Wimpy'ego, który zgubił swe hamburgery i wypadałoby pomóc mu odnaleźć je, słodką małą Pea, która idzie przed siebie na czworaka (trzeba ją zatrzymać) czy Eugeniusza Dżipa, który da Popeye'owi trochę punktów.

Przez całą grę będziesz musiał zbierać puszki ze szpinakiem. Gdy w końcu uda ci się dotrzeć do Olivii, będziesz musiał stoczyć walkę z Brutusem. Musisz na niego uważać: nie gra fair i używa do walki kawał solidnego kija.

W dolnej części ekranu znajdują się informacje o stanie gry. Z prawej strony znajduje się licznik punktów, obok widać serca, które symbolizują ilość żyć. Gdy tracisz energię, serce bije coraz wolniej, aż w końcu tracisz życie. Jeśli Popeye jest naładowany energią, to ręka w kwadracie znajdującym się po lewej stronie nabiera objętości.





W sumie gra jest przeznaczona raczej dla młodszych graczy, gdyż jest nieskomplikowana, a skończenie jej nie powinno stanowić problemu.

Harti

Dystrybutor: Olbert

ALTERNATIVE SOFTWARE'90

Commodore 64
Amiga



1

ZRĘCZNOŚCIOWA

Grafika	Dźwięk	Miodność	Cena w tys. zawiera VAT
70%	65%	70%	50

COUNT DUCKULA

Jak wiadomo, w Transylwanii zamieszkuje ród tajemniczych kaczek-wampirów. Od pokoleń sieją one postrach wśród mieszkańców okolicznych wsi i miasteczek. Na nieszczęście dla wielowiekowego rodu, jak w każdej familii, tak i tu pojawił się wyrodek – nie w głowie mu krew dziewic ani krwawe ofiary o pełni księżyca. Hrabia ów woli spokojną muzykę i dobre potrawy kuchni chińskiej. Poznajcie pacyfistycznego wampira – hrabiego Duckulę.



Będziecie uczestniczyli w jednej z jego fascynujących przygód – wyprawie do egipskiej piramidy faraona Upantetema. Cel – odnaleźć mityczny artefakt – saksofon o magicznej sile muzycznego oddziaływania.

Kilometry labiryntów, setki szwendających się mumii, dziesiątki pułapek – oto stojące przed tobą zadanie. Proszę, wspomóż żółtodziobego Hrabiego w jego krucjacie o wolność transylwańskiej muzyki.

PooH

Dystrybutor: Olbert

ALTERNATIVE SOFTWARE'92

Commodore 64
Amiga



1

ZRĘCZNOŚCIOWA

Grafika	Dźwięk	Miodność	Cena w tys. zawiera VAT
70%	60%	75%	50

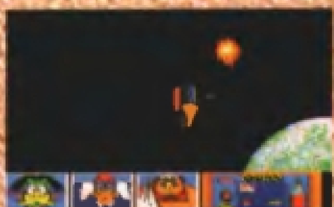
COUNT DUCKULA 2

Fabuła gry jest dosyć skomplikowana a miejscami nawet nieco dziwna. Otóż pewnego dnia, niejaki Van Gęsieskrzydło, znany w okolicy łobuz, postanowił przymocować rakietę do zamkowej wieżyczki, w której



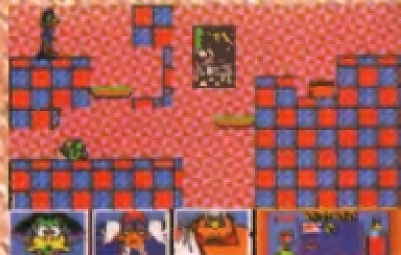
znajdował się Wampir Wegetarianin, Hrabia Duckula i jeszcze paru innych kolesi. Nasi bohaterowie znajdujący się pod wpływem nalewki Nanny są nieświadomi tego, że zostali wystrzeleni w kosmos.

Wytrzeźwieli dopiero po uderzeniu w asteroid. Na szczęście z pomocą przybył Potężny Terrencjusz, który skierował statek kosmiczny na pobliską planetę. Jak się wkrótce okaże, jest to planeta piękności, pełna pluszowych misiów i lalek. Każdy, kto przybędzie na tę planetę, też staje się wkrótce jednym z misiów lub lalek. Dodatkowo wszystkie te śliczne laleczki i misie chcą dać gościom słodkiego buziaka by przyśpieszyć proces pięknienia.



Duckula i jego kompani nie znoszą niczego, co jest piękne i dlatego chcą jak najszybciej opuścić śliczną planetę. Niestety ich statek kosmiczny uległ uszkodzeniu podczas lądowania i bez pomocy Potężnego Terencjusz chyba się nie obejdzie. Dodatkowo zaginął świecący piorunochron, niezbędny do uruchomienia pojazdu.

Sama gra składa się z dwóch części. Pierwsza z nich to lot przez pole asteroidów. Należy je omijać, lub do nich strzelać. W drugiej, głównej części gry akcja rozgrywa się na planecie piękności. Sterujemy Duckulą, który musi znaleźć piorunochron. Należy zbierać butelki ketchupu, którym można polać misie i lalki; kłosy zboża (powodują czasową niewrażliwość na buziaki). W wyjątkowej sytuacji Duckula może zawołać Potężnego Terencjusza na pomoc. Natomiast gdy zgłodnieje może poszukać Igora, który posiada torbę z kanapkami. Przy końcu gry potrzebna będzie pomoc Nanny.



Harti

Dystrybutor: Olbert

ALTERNATIVE SOFTWARE'92

Commodore 64
Amiga

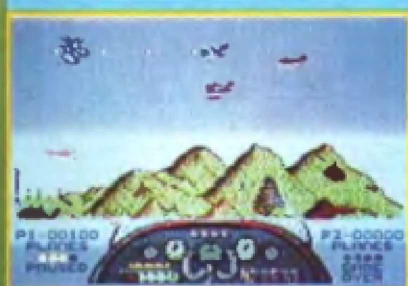


1

ZRĘCZNOŚCIOWA

Grafika	Dźwięk	Miodność	Cena w tys. zawiera VAT
70%	75%	80%	50





BLUE BARON

Blue Baron to daleki krewny sławnego asa przestworzy z czasów I Wojny Światowej – barona von Richtofena. Masz szansę odbyć samotny rajd dwupłatowcem Niebieskiego Barona, walcząc przeciwko pilotom różowych maszyn przeciwnika.

Powietrzne przeszkody to oprócz pilotów również balony zaporowe i niekorzystne ukształtowanie terenu. Punkty otrzymujesz za zestrzeliwanie wrogich maszyn, a za unikanie przeszkód masz szansę utrzymać się przy życiu. Jeśli czujesz się kiepski, to możesz skorzystać z pomocy kumpla – grać można świetnie we dwóch.

BLUE BARON daje dobrze postrzelać, ale wojny raczej w nim ni czuć.

John Zabiyaka

MIRAGE'92

ATARI XL/XE
Commodore 64

1 1

PRZYGODOWA

85% Grafika | 75% Dźwięk | 85% Miodność | 55 Cena w tys. zawiera VAT

SMUŚ

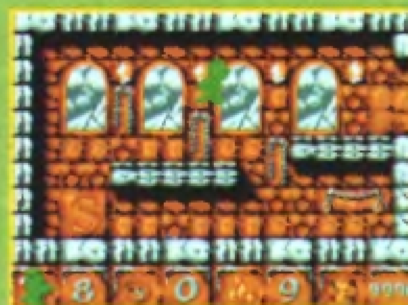
Smuś był malutkim, miłym smoczkiem. Swe ogniste dzieciństwo spędził w przytulnej, rodzinnej jaskini otoczony ciepłem matczynego oddechu. Niestety, wszystko co miłe szybko się kończy. Bohater wpadł w pazerne rączki prof. Blummenhoffa – maniakalnego łowcy hydr, meduz, harpii oraz, oczywiście, smoków. Naukowiec uwięził go w swym ponurym zamczysku pełnym szczurów, nietoperzy, pajączków i wszelkiego innego plugastwa stanowiącego śmiertelne niebezpieczeństwo dla delikatnej budowy psychofizycznej niepełnoletniego smoka. Smoczek wziął się jednak w garść (czy może raczej w łapę) i wyruszył na eksplorację zamczyska. Szedł, ział ogniem, siał śmierć i zniszczenie. Gdy dotarł do swej stęsknionej mamusi nie był już tym samym niewinnym gadzikiem, który zniknął z jaskini kilka miesięcy wcześniej. O nie! Był twardym, dzikim smokiem, gotowym stawić czoło największym niebezpieczeństwom. Był Smusławem, Postrachem Okolicy.



Pomóż więc naszemu maleństwu w uzyskaniu moralnego kręgosłupa i w oswojeniu się z krzykiem zabijanych zwierząt, ludzi i innych istot zamieszkujących domek profesora Blummenhoffa.

PooH





LK AVALON'94

Atari XL/XE
1MB AMIGA

1 1

ZRĘCZNOŚCIOWA

75% Grafika | 75% Dźwięk | 70% Miodność | 120 Cena w tys. zawiera VAT

FRANKENSTEIN

Transylwania to siedlisko ekscentryków wszelkiej maści. Wampiry, nekrofile, szaleni naukowcy – każdy znajdzie coś dla siebie. Mieszka tu oczywiście także drogi naszemu sercu profesor Frankenstein.

Pracuje on właśnie nad nowym modelem androida. Niestety, będąc człowiekiem nad wyraz leniwym, nie lubi fatygować się na okoliczne cmentarze w celu poszukiwania prefabrykatów niezbędnych w produkcji swych cudów techniki. Wysyła więc zazwyczaj swego starego sługę Egora po konieczne sprawunki.

Masz odnaleźć przedmioty niezbędne profesorowi. Oprócz klasyków w rodzaju krwawiących serc noworodków zabitych podczas nowiu, Egor musi skombinować także i inne, z pozoru nieco dziwniejsze rzeczy, jak poduszki, doniczki itp. Jeżeli jeszcze dodamy, że jest strasznym tchórzem panikującym na widok najmniejszego szkieletu, to można dojść do słusznego wniosku, że jego misja będzie miała niezwykle ciekawy przebieg.

PooH



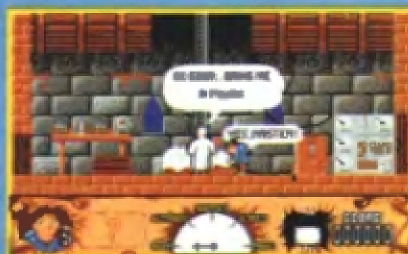
LK AVALON'94

1MB AMIGA
ATARI ST

1 1

ZRĘCZNOŚCIOWA

75% Grafika | 70% Dźwięk | 75% Miodność | 120 Cena w tys. zawiera VAT





KGB NEWS

KOLOROWY
GROWY
BIULETYN

BARDZO TANI SPECJALNY DODATEK DO SECRET SERVICE

PARAMILITARNY MAGAZYN DLA WOJOWNIKÓW

Akt abdykacji

„Imperatorowa i państwa ościenne przywrócą spokojność obywatelom naszym. Przeto z wolnej woli dziś rezygnujemy z pretensji do tronu i polskiej korony. Nieszczęśliwie zdarzona w kraju insurekcja pogrążyła go w chaos oraz stan zniszczenia. Pieczołowitość nasza na nic się nie przyda, świadczymy z całą rzetelnością Naszego Imienia."

Król Stanisław August Poniatowski, 25 listopada 1795 r.

Papiernia i drukarnia pobliska nie przywróciły spokoju czytelnikom naszym. Przeto z wolnej woli dziś jeszcze nie rezygnujemy z wydania kolejnego numeru. Nieszczęśliwie na Zachodzie zdarzone wybory skonsumowały papier na SECRET SERVICE przeznaczony, pogrążając redakcję w chaos oraz stan zniszczenia. Pieczołowitość nasza nic tym razem nie dała. Jednak numer się ukaże, o czym świadczymy z całą rzetelnością naszego imienia.

Marcin Przasnyski, 25 października 1994 r.

W NUMERZE



User: – Zacznę nieco prowokacyjnie. Moim zdaniem większość polskich nabywców anglojęzycznych pism, prawie wcale ich nie czyta. Są one bowiem pisane w odmiennych realiach i redagowane pod gusta innego odbiorcy, niż nasza rodzima prasa o grach komputerowych.

User: – A może po prostu nie mają takich fachowców jak my? Mówiąc już całkiem serio, prawie całą objętość numeru stanowią recenzje wartościujące jakość danego produktu w stosunku do jego ceny, czyli opłacalność kupna. Przypomnijmy, że na Zachodzie od wielu lat obowiązuje twardo egzekwowane prawodawstwo...

User: – Tak, ale bywa że recenzent w świętym oburzeniu dosłownie miesza daną grę z błotem, co właściwie przekreśla szanse jej skutecznej promocji. Recenzent przedstawia własną opinię, a nie opinię redakcji w której pracuje, w związku z tym ocena jest silnie subiektywna.

I kupowanie gier często odbywa się w ciemno. Dlatego rola informatorska, jaką pełnią pisma jest bardzo ważna. Nawet najpotężniejsi dystrybutorzy zwracają dużą uwagę na prasowy odbiór danego produktu, często pod jego wpływem zmieniając zasady dystrybucji.

Postanowiliśmy rozejrzeć się po europejskim rynku prasy zajmującej się grami komputerowymi. Nie zamierzamy odgrywać roli nawiedzonych krytyków pragnących ferować jedyne słuszne wyroki, postaramy się natomiast przybliżyć profil i ogólny charakter pism. Zastanowimy się, po co polski czytelnik miałby sięgać po miesięczniki obcojęzyczne oraz jaka jest ich praktyczna przydatność?

zachodnie PC PISMA *polskimi oczami*

przedstawiają Piotr Mańkowski (Micz) i Jacek Marczewski (User)

Micz: – Rzeczywiście, faktem jest, że we wszystkich zachodnich pismach gotowe rozwiązania do przygodówek, a także podpowiedzi do symulatorów i strategii zajmują niedużo miejsca, zazwyczaj łącznie 4-5 stron. Za to producenci wydają osobno kosztujące niemało pieniędzy tzw. hintbooks, zawierające pełne rozwiązania do swoich gier, dlatego pisma raczej pomijają ten temat.

kwowane prawodawstwo w dziedzinie ochrony praw autorskich i własności intelektualnej. W Polsce, jak wszyscy doskonale wiemy, jest z tym wciąż nie najlepiej.

Micz: – Trzeba jednak przyznać, że recenzje napisane są w większości kompetentnie – nie ma przynajmniej przypadku, że delikwent zamiast o grach pisze o sobie i swoim psie, który zdechł, tak jak to się zdarza w Polsce.

Micz: – Nie zgadzam się z tym co powiedziałeś na końcu. Subiektywne wartościowanie jest nieodłącznym elementem kompletnej recenzji, która ma posłużyć czytelnikowi jako informator, na co może on najkorzystniej wydać pieniądze. Warto zwrócić uwagę na to, że ceny gier są nawet jak na zachodnie warunki wysokie. Za jedną grę można kupić kilka kompaktów z muzyką albo kaset wideo.

User: – Chodziło mi wyłącznie o sprawę odpowiedzialności za słowo. Można liczyć na bardziej wyważone osądy, gdy stoi za nimi autorytet całej redakcji, a nie pojedyńczego recenzenta. Wróćmy na nasze podwórko – problem polskich czytelników jest to skąd w ogóle wziąć pieniądze na legalne, drogie gry, a nie jak dokonać właściwego wyboru. Zresztą oferta w kraju jeszcze nie dorównuje tej zachodniej.

PC FORMAT

Ilość stron: 164;
Reklamy: 89 stron (54%);
Cena oryg: 4.95 funtów

Posiada na Zachodzie dużą renomę, ze względu na szerokie spektrum działalności, jaką uprawia – oprócz gier znajdują się w nim recenzje sprzętu oraz oprogramowania w szerokim pojęciu rozrywkowego, głównie półprofesjonalnych programów do tworzenia grafiki i muzyki. Standardem stała się również procentowa skala ocen PCF, w wydaniu redaktorów owego pisma bardzo restrykcyjna i „bezkompromisowa".

Do srebrnej płytki dołączany jest osobny 16-stronicowy przewodnik. W przypadku PCF kompakt zagospodarowany jest dobrze, choć widać, że po początkowym entuzjaźmie redakcji zaczyna powoli brakować oprogramowania i zamiast 650 MB, wykorzystują już tylko 450 MB pojemności CD. Co miesiąc załączone jest jedno duże demo gry (SAM & MAX, REBEL ASSAULT, MYST), kilka mniejszych (1-2 MB) – typu CORRIDOR 7, DESERT STRIKE, ISHAR 3. Oprócz tego otrzymujemy kilkadziesiąt megabajtów plików muzycznych (*.mod, *.mid i *.wav) oraz co pewien czas obrazki różnych formatów, włączając szczególnie ładne *.tga. Pojawiają się porcje filmików pod Windows (*.avi),a także pozbawione wszystkich najważniejszych opcji programy, nazwijmy to, użytkowe: MATISSE IN GRAY czy JAZZ GUITARIST. I jeszcze zajawki programów edukacyjno-informacyjnych: np. seria KNOWLEDGE ADVENTURE, WOODSTOCK. Większość z tych rzeczy pracuje pod Windows.

Recenzenci PCF są wykształceni, stanowią jednak towarzystwo lubiące szermować butnymi opiniami i ocenami. Charakterystyczny dla całej prasy zachodniej brak objawiających się w listach krytyk oraz umiejętności redakcji przyznawania się do błędów, tutaj nabrał formy monstrualnej – każdy kto zgłasza jakąś małą pretensję, z miejsca mieszany jest z błotem. Ludzie z PCF szybko też nauczyli się megalomanii (przoduje niejaki Ed Ricketts), co powoduje, że nie każdemu może odpowiadać generalnie sarkastyczny ton recenzji tego pisma.

PC GAMER

Ilość stron: 132;
Reklamy: 57 stron (43%);
Cena oryg: 4.95 funtów

Jest to młode i ambitne pismo zajmujące się wyłącznie grami komputerowymi.Prowadzony jest przez ludzi spokojnych i sympatycznych. Od numeru październikowego wydawana jest edycja CD. Na krążku znajdują się dema DRAGON LORE, RISE OF THE ROBOTS oraz DAWN PATROL. Z shareware mamy dostępne np. TUBULAR WORLDS oraz DESERT STORM COMMAND, znajdują się też nowe poziomy do DOOM oraz upgrade do niektórych gier. Nie ma tak jak w przypadku PCF programów nie związanych bezpośrednio z grami.

W PCG bardzo rozrośnięty jest dział nowości. Zajmuje on kilkanaście stron, w jego skład wchodzą zarówno raporty z europejskich firm, relacje z targów gier oraz sama informacja zaopatrzona w najświeższe zdjęcia z gier. Pokaźne miejsce zajmują wywiady z najważniejszymi postaciami z branży: ostatnio np. z Peterem Molyneux, szefem LUCASARTS Randym Komisarem czy z zespołem ID SOFTWARE. Kilka kolumn zajmują też autorskie felietony speców od strategii, przygodówek czy też od spraw technicznych.

Małe zastrzeżenie budzą jedynie wyraźne ukłony w stronę niektórych firm polegające na niepisanej i niedosłownej umowie – udzielacie nam dużego wywiadu a my w zamian odpłacamy wam pojawiającymi się równocześnie i bijącymi konkurencję ocenami (THEME PARK – 95%, DOOM 2 – 95%). Fakt, że wywiady są znakomite, tym niemniej stosowana przez naczelnego PCG taktyka ich osiągania może się wydać nie do końca uczciwa wobec czytelnika, któremu się wmawia, że gry komputerowe warte są każdych pieniędzy. W PCG trochę drażni ta nadmierna euforia, przydałaby się temu pismu większa doza krytycyzmu.

PC HOME

Ilość stron: 156;
Reklamy: 60 stron (38%);
Cena oryg: 4.95 funtów

PC HOME wydawany jest w Anglii od ponad dwóch lat. Jak wskazuje sam tytuł, pismo nie zajmuje się stricte grami, lecz również ogólnymi zagadnieniami domowego użytkowania komputerów. Opisów gier jest sporo, lecz są to głównie recenzje lub, naszym zdaniem, najciekawsze omówienie produktów nie wypuszczonych jeszcze na rynek. Nie znajdzie tu czytelnik tak popularnych w polskiej prasie komputerowej dokładnych opisów skończenia danej gry. Kolejną rzeczą wartą obejrzenia są porównawcze testy sprzętu oraz oprogramowania narzędziowego (!), choć trzeba powiedzieć, że omawiany asortyment nie zawsze jest ogólnie dostępny w kraju. Dla nowicjuszy przydatny może być prosty kurs programowania w Pascalu i C, bądź porady redakcyjne.

Stosunkowo od niedawna PCH dołącza do numeru firmowy kompakt. Nie jest on zapchany do granic możliwości, bo nagrane jest średnio 380Mb danych, ale trzeba przyznać, że zawartość jest przyzwoita. Najbardziej interesujące są oczywiście dema najnowszych gier, często bę-

Micz: – Podobnie ma się przecież rzecz z pismami. Ich cena zazwyczaj waha się w okolicach 250 tysięcy zł., tyle płaci się za pismo plus dołączony do niego kompakt. Zaznaczmy od razu, że na płytkach nie ma ani jednej pełnej wersji gry, ani „użytku". Wszystko co się tam znajduje jest po to, by w formie reklamy zachęcać klienta do kupna handlowej wersji oprogramowania.

User: – Mimo to polski klient rzuca się właśnie na kompakt, a nie na merytoryczną zawartość pisma. Świadczy o tym niezbicie fakt, że cena egzemplarza jest w praktyce uzależniona od ilości dołączanych krążków. Przykładem jest najnowszy PC ZONE, gdzie na warszawskiej giełdzie dołożenie darmowej płytki reklamowej firmy Creative Labs, spowodowało wzrost ceny o 100 tysięcy zł.

Micz: – Dużo ludzi dziś w Polsce nabywa czytnik CD-ROM i potrzebuje dla testu płytkę. Sięgają więc po takowe dołączane do zachodnich pism. Jest to o tyle dobre, że ktoś interesujący się tym, co aktualnie dzieje się w światku gier komputerowych ma ogólny przegląd najnowszego oprogramowania. Czyż demo UNDER A KILLING MOON nie wyglądało ładnie?

User: – Mnie się bardzo podobało, co prawda dało się w nie grać co najwyżej kilka minut, czyli niezbyt dużo nawet jak na demo. Tak jest ze wszystkimi okaleczonymi produktami komercyjnymi.

Tutaj błyszczy idea shareware, dostajemy krótkie, ale o wiele bardziej pełnowartościowie programy. Euforia po obejrzeniu tych kompaktów szybko mija, zaczynamy się wtedy zastanawiać za co właściwie zapłaciliśmy, za czyjąś reklamę?

Micz: – Programy, z których można było korzystać dłużej niż przez godzinę faktycznie da się zliczyć na palcach. Jeśli chodzi o użytki, to aż dziw bierze, jak konsekwentnie i sprytnie powycinali wszystkie najważniejsze opcje, tak byś nie mógł dosłownie nic z tym zrobić. Z grami jest podobnie, producenci strasznie obawiają się pokazać coś więcej, powodowani lękiem przed zwykłym podkradaniem pomysłów przez konkurencję. Pozytywnym wyjątkiem jest tutaj np. DRAGON LORE.

User: – Dlatego dla zachodniego czytelnika, ważniejsze jest samo pismo. Pierwszą rzeczą, która się rzuca w oczy, są recenzje np. na cztery strony. Podoba mi się, że w numerze poświęca się tyle miejsca wybranym grom, chociaż płaci się za to dużo większą objętością reklam.

Micz: – Ale zwróć uwagę na jedną rzecz. Gry ciągle jeszcze nie posiadają zbyt dużej renomy jako autonomiczne „akty twórcze". Ciągle są traktowane jako czysta rozrywka. Czasem się zastanawiam, czy trzeba recenzjom niektórych gier poświęcać tak dużo miejsca. Rozumiem, że rola informacyjna musi istnieć, ale w wielu pismach gołym okiem widać przerost formy nad treścią. Choćby te zdjęcia na pół strony...

User: – Żyjemy, jak to się mądrze mówi, w cywilizacji obrazkowej. Ludzie moim zdaniem są bardziej wzrokowcami, szybciej docierają do nich zdjęcia niż czysty tekst. Stąd moim zdaniem tyle materiału wizualnego, kosztem redakcyjnego w pismach zachodnich. A propos, zazdroszczę trochę redakcjom zachodnim, że mają pod ręką wielkich producentów, autorów oprogramowania i dystrybutorów, a więc bezpośredni dostęp nie tylko do informacji, ale też do ludzi, którzy się za nią kryją. Umożliwia to np. przeprowadzenie na gorąco wywiadów, w Polsce jest to wręcz niemożliwe.

Micz: – Warto byłoby od czasu do czasu osobiście porozmawiać np. z ludźmi z CRYO o ich najnowszych produkcjach, zobaczyć jak funkcjonuje cała firma, by móc zdać całościową relację.

User: – Trochę się chyba zagalopowaliśmy, mieliśmy przecież mówić o zachodniej prasie dotyczącej gier. Miejmy nadzieję, że nasze krótkie charakterystyki będą dla naszych czytelników pomocne.

Micz: – Zapraszamy zatem do lektury!



Rys. Tomasz ŁOŚ Wełna

dące ich pierwszą publiczną prezentacją. Ostatnio był rewelacyjny UNDER A KILLING MOON oraz DOOM 2. Poza tym są okrojone, pokazowe wersje komercyjnych użytków oraz pełne programy sharewarowe, listingi C z numeru, itp. Znajdą tu coś dla siebie zarówno zwolennicy sytemu DOS jak i Windows.

PC REVIEW

Ilość stron: 148;
Reklama: 73 strony (49%);
Cena oryg: 4.95 funtów

PC REVIEW jest pismem, można powiedzieć, „klasycznym", cokolwiek by to znaczyło. Nie ma w nim rewolucyjnych opinii ani agresywnych nagłówków. Nigdy też nie zdarzyła się sytuacja, żeby redaktorzy PCR w jakikolwiek sposób lekceważyli swojego czytelnika.

W PCR niedużo miejsca poświęca się nowościom, za to obszerne i wyczerpujące są recenzje gier. Często też pojawiają się kilkustronicowe artykuły monotematyczne.

Kompakt dołączany jest do pisma okazjonalnie, dopiero w przyszłości planowane jest stałe wydawanie edycji CD. Z gier, które w ostatnich miesiącach znalazły się na krążkach, warto wymienić dema CREATURE SHOCK, LOST EDEN czy COMPANIONS OF XANTH. PCR zrezygnował z włączania pomniejszych programów – na jednym krążku znajdują się tylko cztery, czy pięć dużych dem.

Redaktorem naczelnym PCR jest kobieta (!), zespół jest stały, rzadko kiedy pojawiają się tzw. freelance contributors, to znaczy ludzie piszący równocześnie do kilku różnych pism. PCR posiada swoich wiernych czytelników, nie starając się wcale na siłę skupiać przy sobie wszystkich bez wyjątku komputerowych graczy.

PC POWER

Ilość stron: 116;
Reklamy: 18 stron (15%);
Cena oryg: 4.99 funtów

PC POWER jest młodym miesięcznikiem, wydawany jest w Anglii od niespełna roku. Pismo koncentruje się wyłącznie na grach i tematach ściśle pokrewnych. Moim zdaniem właśnie najciekawszą rzeczą w PC Power są rozmowy z ważnymi osobami branży gier komputerowych. Można dowiedzieć się wtedy o nowych technologiach programowania, warsztacie programistów, obejrzeć odręczne notatki i rysunki projektantów, podsłuchać najnowszych zamierzeń, itd. W najnowszym numerze ukazał się na przykład wywiad z ekipą Westwood Studios oraz autorem powieści fantastycznych, znanym również w Polse, Terrym Pratchettem („Świat Dysku"). Właśnie to decyduje o specyfice PCP, gdyż same recenzje gier są podobne do tych w innych pismach. Pewnym niuansem jest sięganie, co prawda bardzo powierzchowne do szalenie modnej ostatnio tematyki Internetu.

PC POWER, jak wszystkie liczące się zachodnie pisma, załącza do numeru własny krążek. Objętość zawartego nań oprogramowania jest skandalicznie mała, bo w przybliżeniu 50Mb. Zgodnie z linią programową redakcji, kompakt zawiera prawie wyłącznie gry. Wyjątkiem są drobne programy narzędziowe do Windows lub DOS'owy shareware. Ze świeższych rzeczy ostatnio były pokazowe wersje RISE OF THE ROBOTS oraz mówiące BENEATH A STEEL SKY. PCP, w odróżnieniu od konkurencji, umieszcza też od czasu do czasu ścieżki audio, np. z muzyką gry 11th HOUR. Podsumowując, krążek warto obejrzeć, choć na pewno nie będziesz do niego często wracał.

PC ZONE

Ilość stron: 124;
Reklamy: 26 stron (21%);
Cena oryg: 3.95 funtów

Po półtorarocznej obecności na rynku prasy, PC ZONE może pochwalić się najniższą ceną. Popularność zawdzięcza być może temu, że poświęcony jest tylko grom. Redaktorzy celują w obszernych, osobistych wynurzeniach na temat rozpracowywanej gry. Nie boją się poruszać tematów drażliwych, piszą np. o elementach przemocy, pornografii, które coraz częściej pojawiają się w nowych grach komputerowych. Jako jedyny z omawianych pism, PCZ zajmuje się technicznymi wskazówkami i gotowymi receptami na robienie nieśmiertelności w grach. Goszczą tu również sporadycznie tipsy, kody oraz grzebanie w save game'ach. Wszystko razem zajmuje jednak nie więcej niż trzy strony. Z nowatorskich pomysłów, należy wymienić tekturowe wkładki z opisami klawiszy funkcyjnych np. gry X-WING, które po odpowiednim wycięciu możemy nałożyć na klawiaturę. Nie muszę chyba dodawać, że znakomicie ułatwia to sprawną obsługę skomplikowanych symulatorów, itd.

Dużo miejsca wydzielono na opisy gier wydawanych wyłącznie na CD-ROM, co jest zgodne z obecnymi trendami. PCZ wydaje dołączany do numeru własny krążek. Jest na nim circa 100 MB gier, głównie sharewarowych. Niech to was nie odstrasza, tytuły firmowane przez ID GAMES czy EPIC MEGAGAMES mówią same za siebie. Z reguły jest jakieś duże demo, np. MEGARACE lub wejściówka z grafiką gry OUTPOST oraz drobne programiki w rodzaju edytorów do save game'ów.



software

03-982 Warszawa, Gen. Abrahama 4, tel. (0-2) 671-77-77, fax (0-2) 671-76-22

Atari LYNX

ręczna konsola do gier z kolorowym ekranem

konsola + gra „WORLD CLASS SOCCER"	2.750.000,-
sama konsola	2.400.000,-

blisko 50 tytułów na cartridge'ach w cenach od 520.000,- do 1.200.000,-

Atari XL/XE

ALCHEMIA	50.000
ALFABOOT	55.000
AROUND THE PLANET	55.000
BARBARIAN	55.000
CRYPTS OF EGYPT	55.000
CYWILIZACJA	55.000
DEATHLAND	55.000
DROGA WOJOWNIKA	50.000
FANTASTIC SOCCER	55.000
FORTUNA EDYTOR	45.000
GLOBAL WAR	55.000
INCYDENT	55.000
INSPEKTOR	50.000
JANOSIK	50.000
KLEKS/TRZMIEL	90.000
KSIĄŻĘ	55.000
LIVING DAYLIGHTS	55.000
MAGIA	45.000
MIDNIGHT	45.000
MOUNTAIN BIKE	55.000
NAJEMNIK 2	55.000
ORTOGRAFIA	45.000
PYRAMID	50.000
SEXVERSI	50.000
SIDEWINDER	55.000
SPY MASTER	55.000
ŚWIAT ORKIEGO	55.000
TAGALON	50.000
TECHNUS	50.000
TERMINATOR	55.000
TOP SECRET	50.000
WŁADCA	50.000
WŁÓCZYKIJ	55.000

Commodore 64

ADDICTA PACK	110.000
COLOSSUS BRIDGE	55.000
COOL WORLD	90.000
DEMON BLUE	55.000
DIAMENTY	50.000
DROID	45.000
ELVIRA ARCADE	90.000
EYE OF HORUS (dysk)	55.000
FLIGHT PACK	110.000
FORTUNA	50.000
FOOTBALL MANAGER	55.000
FRANKENSTEIN	55.000
HANS KLOSS	50.000
HATE	55.000
JĘZYK POLSKI	55.000
KLĄTWA	50.000
KOLONY	55.000
KOŚCI + POKER	50.000
KWIK SNAX	55.000
LOOPZ COLLECTION	140.000
MASTER HEAD	50.000
MATEMATYKA	55.000
MEGA COLLECTION	220.000
MEGA HOT	185.000
ORTOPUZZLE	55.000
RENEGADE (dysk)	90.000
ROCK STAR	90.000
SKYHIGH STUNTMAN	55.000
STEEL (kaseta/dysk)	55.000
TILT	55.000
T.M.N.TURTLES	90.000
WIZARD'S LAIR	55.000
WORLD CUP FOOTBALL	90.000

Amiga

AMERICAN POKER	90.000
AM. POKER DATA DISK	50.000
BANSHEE (A1200)	NEW!
BIRDS OF PREY	270.000
BLACK CRYPT	270.000
BOO	90.000
BUNNY BRICKS	NEW!
DUNE	270.000
FIRMA 4.0	1.200.000
FIST FIGHTER	120.000
FRANKO	235.000
GIEŁDA ŚWIATOWA	195.000
HEIMDALL 2	495.000
HEIMDALL 2 (A1200)	570.000
ISHAR	315.000
JANOSIK	110.000
KARCIARZ	155.000
LAST SOLDIER	180.000
LETHAL WEAPON	340.000
MAGICZNA KSIĘGA	235.000
PINOMANIA	90.000
ROOSTER	135.000
ROOSTER 2	180.000
SABRE TEAM	370.000
SABRE TEAM (A1200)	440.000
SOCCER KID	395.000
SOCCER KID (A1200)	440.000
STREET HASSLE	110.000
TRANSARCTICA	315.000
TRAPS'N'TREASURES	390.000
UNIVERSE	NEW!
WILD WEST	120.000
WIZKID	390.000

IBM PC

1869	320.000
BIRDS OF PREY	270.000
BUDOKAN	270.000
CORRIDOR 7	630.000
DUNE	270.000
ETEACHER ANG, NIEM, FRANC	380.000
EURO SOCCER	NEW!
F-16 COMBAT PILOT	170.000
FLASHBACK	330.000
FLIPPER	360.000
G.P. UNLIMITED	470.000
HAND OF FATE – PL	785.000
HEIMDALL 2	550.000
HUMANS 2	650.000
IMPERIUM GALACTICA	235.000
ISHAR	300.000
JANOSIK	110.000
KASPAROV'S GAMBIT	660.000
LOW BLOW	470.000
MANCH. UTD EUROPE	NEW!
ORTOGRAFIA	NEW!
OSCAR	310.000
PHOBOS'99	220.000
SABRE TEAM	440.000
SOCCER KID	440.000
SURF NINJAS	280.000
TAJEMNICA STATUETKI	235.000
TASK FORCE	780.000
TFX	1.100.000
TRANSARCTICA	300.000
TROLLS	260.000
UNCOVER IT	NEW!
WING COMMANDER	270.000

AKCJA PROMOCYJNA



DO 1 MARCA 1995 R.

Przy zakupie gier do 1 marca 1995 roku w sklepie, w sprzedaży wysyłkowej lub w naszym sklepie firmowym w Warszawie przy ul. Abrahama 4 otrzymają Państwo specjalne kupony rabatowe za każde kolejne przekroczone 100.000 złotych 1 punkt. Przy kolejnym zakupie, po okazaniu zebranych punktów rabatowych, otrzymają Państwo zniżkę, której procent zależny jest od liczby posiadanych punktów, gdzie:

5 pkt.	5% zniżki
10 pkt.	10% zniżki
20 pkt.	15% zniżki
50 pkt.	15%-owa roczna karta rabatowa na wszystkie programy kupowane w naszej firmie.

Powyższe dotyczy programów na dyskietkach i płytach CD (CD-ROM, CD32).

IBM PC CD-ROM

7th GUEST	770.000
ADV. OF WILLY BEAMISH	640.000
CD-BLITZ	330.000
CRITICAL PATH	1.090.000
CYBERRACE	830.000
DAGGER OF AMON RA	770.000
DAY OF TENTACLE	1.030.000
GABRIEL KNIGHT	1.030.000
GUNSHIP 2000	630.000
HEIMDALL 2	695.000
INCA 2	1.350.000
JUTLAND	770.000
LOST IN TIME	1.090.000
MANTIS	640.000
MAD DOG McCREE	900.000
MAD DOG McCREE 2	920.000
MYST	2.630.000
REBEL ASSAULT	1.490.000
SEAWOLF	720.000
SHADOWCASTER	780.000
SHERLOCK HOLMES	600.000
STARLORD	1.450.000
SYNDICATE +	675.000
TFX	1.450.000
WRATH OF THE DEMON	720.000

SPRZEDAŻ DETALICZNA I HURTOWA ♦ OFICJALNY DYSTRYBUTOR KILKUNASTU FIRM POLSKICH I ZAGRANICZNYCH ♦ PEŁNA OFERTA DOSTĘPNYCH W POLSCE PROGRAMÓW W MOŻLIWIE NAJNIŻSZYCH CENACH ♦ SPRZEDAŻ DETALICZNA W LOKALU FIRMY OD PONIEDZIAŁKU DO PIĄTKU OD 10.00 DO 18.00 ♦ SPRZEDAŻ HURTOWA NA DOGODNYCH WARUNKACH, WYSOKIE RABATY ♦ SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA ZA POBRANIEM POCZTOWYM ♦ BEZPŁATNE KATALOGI PO PRZESŁANIU KOPERTY ZWROTNEJ ZE ZNACZKIEM ♦ PRZY WIĘKSZYCH ZAMÓWIENIACH NIESPODZIANKI OD FIRMY

help
Galina radzi zbłąkanym

Drodzy Moi!
Jestem właśnie w słonecznym Irkucku na Syberii, gdzie odbywam krótki urlop. Przesyłam porcję nieodzownych HELPów. Pozdrawiam wszystkich i do zobaczenia.
Wasza Galina

BENEATH A STEEL SKY — Amiga

Jak pogadać ze strażnikiem przed Burlie's Bio Surgery, gdy go tam nie ma? Waszkis

Wersja na Amigę różni się odrobinę od opisywanej wersji na PC i w kilku miejscach po prostu „brakuje" jej fragmentów. Mimo to można przejść całą grę według pozostałych części opisu.

BETRAYAL AT KRONDOR — PC

Mam problem z odnalezieniem domku starego mędrca oraz pustelnika (rozdział 3). W jaki sposób przesiedzieć całą dobę bez jedzenia? Daniel Sosnecki

Domek starego mędrca znajduje się w pobliżu studni w południowo-zachodnim krańcu Kenting Rush. Po zgodzeniu się na próbę głodu, pójdź w pobliże miejscowej świątyni, wyrzuć cały zapas jedzenia, jaki posiadasz i np. odpocznij trochę. Twoja drużyna zacznie głodować, wtedy dopiero zostaniesz wpuszczony przed oblicze kapłana.

BLACK CRYPT — Amiga

Jak dostać się do ostrza gromów? Marcin Karcz

Należy zdobyć klucz znajdujący się na levelu drugim w lokacji X:2, Y:12.

CIVILIZATION — Amiga

Jak się podnosi podatki i jak się wynajmuje poborców? Stasiek

Podatki ustalane są przez wybór odpowiedniej pozycji w górnym menu. Poborców podatkowych natomiast zatrudnia się klikając na jednym z ludzików znajdujących się w lewym górnym rogu ekranu informacji o mieście. Ludzik-chłop po kolejnych kliknięciach zamienia się w naukowca (w turbanie), rozweselacza (w stroju swawolnym) oraz w smutnego funkcjonariusza Urzędu Skarbowego w czarnym garniturze.

COMBAT AIR PATROL — Amiga

Jak używać radia? Naciskam „N" i nic. Paweł „Boluś Lela" Polesiak

Naciśnięcie „N" bynajmniej nie umożliwia pogadania sobie przez radio z Arabami, a jedynie, jak to było napisane w klawiszologii, szukanie częstotliwości. To co pojawia się u góry ekranu, to namiary twych lotnisk i obiektów zezwalające na ich radiolokację.

DUNE — Amiga

Jak odnaleźć sicz Tuono-Timin, w której znajduje się Harah? Janusz Myskiel

Znajduje się ona na południowy wschód ku wschodowi od zamku Kartag. Odnajdziesz ją z pewnością dokładnie wypytując Fremenów z nowo odkrytych siczy (informacje o ich położeniu uzyskasz w Tuono-Tabr).

HOOK — Amiga

Gdzie odbywają się zawody łucznicze?

W Lost Boys' Workshop.

INHERIT THE EARTH — PC

Doszedłem do „domku, w którym rezyduje Tycho Nortpaw". Ma on mi dać jakieś kawałki szkła, jednak żadna rozmowa z nim nie przynosi rezultatów. Krzysztof Szałankiewicz

Rozejrzyj się po mieszkaniu owego brytana. Po dokonaniu dokładnej inspekcji, potem w trakcie rozmowy musi wystąpić odpowiedni dialog, po wybraniu którego Tycho odda ci kawałki szkła do reperacji.

INNOCENT UNTIL CAUGHT — Amiga

Jak złapać muchę do słoika z majonezem? Waszkis

Należy słoika tegoż wraz z nakrętką po prostu na niej użyć.

Jak wejść do metra? Unknown

Trzeba owinąć monetę w papierek i wrzucić to ustrojstwo do automatu wejściowego — maszyna da się oszukać. Opis w SS'10.

LHX ATTACK CHOPPER — PC

Kiedy dostaje się awanse? W jaki sposób można używać pocisków Hell-Fire i Sidewinder? Unknown

Awanse dostaje się za wzorową służbę. Aby odpalić te pociski musisz najpierw wskazać cel ataku i dopiero wtedy wcisnąć spust.

PRIVATEER — PC

Pomimo, że pracuję u kupców, nie mogę szybko i łatwo zdobywać pieniędzy. Gdy podejmę się jakiejś misji i dowiozę towary do bazy docelowej, znikają one, a ja nie dostaję żadnych pieniędzy! Snake

Zapewniam cię, że pieniądze zostają przelane na twoje konto automatycznie. Forsy mogą ci nie dać tylko w przypadku, gdy nie wykonasz misji.

Gdy wracam z misji dla faceta, który dał mi Airfact, zamiast niego spotykam babkę imieniem Teyla. W zamian za wiadomość muszę wykonać dla niej kilka lotów. Gdy po wykonaniu pierwszego zadania spotykam ją w bazie piratów, twierdzi, że źle wywiązałem się z zadania i odchodzi. Potem nie mogę jej już nigdzie znaleźć. Snake

Gdy dostaniesz od niej zlecenie, musisz bezzwłocznie udać się do bazy piratów. Najlepiej zrób to bez żadnych postojów i poruszaj się jak najkrótszą drogą.

Po rozwaleniu statku kupieckiego po kosmosie walają się szczątki, a nie towar. Jak spowodować zmianę? Snake

W tych szczątkach dość często możesz znaleźć towar.

Czy jeśli podejmę się misji przetransportowania jakiegoś towaru do danej bazy, to wystarczy tylko tam dolecieć i sprzedać towar w Comodity Exchange? Krzysztof „Player" Szymański

Zależy czy działasz w cechu kupców, czy handlujesz na własną rękę. Jeśli pracujesz dla cechu, to towar jest automatycznie zabierany, gdy przylecisz do miejsca przeznaczenia. Kiedy handlujesz samodzielnie, musisz towar kupić, a następnie możesz go sprzedać w dowolnej stacji.

Jak ukończyć misję zleconą przez opiekuna biblioteki w bazie Oxford? Czy w ogóle powinienem ją wykonywać? Nie jestem pewien, ponieważ ostatnią misję, zleconą przez Romana Lyncha wykonałem pomyślnie, lecz mimo to, nie dostałem kapuchy, a w barze nie zastałem człowieka, z którym miałem się spotkać? Macho

Jak najbradziej powinieneś wykonać tę misję, gdyż inaczej akcja gry się urwie. Aby wykonać misję, musisz osłaniać statek przed atakami najemników.

SECRET OF MONKEY ISLAND 2 — Amiga

Jak brzmi tytuł książki „The Joy of Hex" po niemiecku? Mam niemiecką wersję gry i męczę się z tym od miesięcy. Piotr Osych

Możemy ci pomóc jedynie nie wprost, gdyż nie posiadamy niemieckiej wersji. Książka znajduje się w dziale Recepty, po niemiecku „Rezepten". W oryginalnym niemieckim tytule mogą występować takie słowa jak „Hexe" czy „Freude".

SETTLERS — Amiga

Co zrobić, gdy nie mam już żołnierzy, a w zamku nie ma ludzi na szkolenie? Może być to związane z tym, że wcześniej dużo walczyłem. Przemysław Bojczuk „Bojster"

Jak to w życiu — trzeba poczekać, żeby ci się populacja namnożyła. Wtedy świeża porcja mięska armatniego szybko trafi do koszar.

SIMON THE SORCERER — Amiga, PC

Jak położyć kawałek mahoniu wziętego z domku drwala na podłodze w wieży i czy to chodzi o wieżę, w której napotkałem „prosiaczkową damę"? Matek

Właśnie o tę wieżę chodzi. Po wdrapaniu się na górę poruszaj kursorem po podłodze, przy dole ekranu znajduje się oznaczony jej fragment, na który wypuścisz ukrytą w kawałku mahoniu plagę korników.

UFO: ENEMY UNKNOWN — PC

Mam komputer PC z byczkiem, który przy tej grze milczy jak zaklęty. Dlatego mam problemy: jak złapać UFOKA i do czego służy STUNT ROD? Patryk Wolnicki

Właśnie STUNT ROD (pistolet paraliżujący za pomocą wyładowania elektrycznego, służy do złapania Ufoka.



Rys. Tomasz ŁOŚ Wełna

BENEFACTOR

Oto całkowite rozwiązanie stu plansz w możliwie zwięzłej formie. Ciekawi jesteśmy, czy odpowiada wam taka forma rozkładania zręcznościówek na czynniki pierwsze.

Underworld

1. Weź klucz, otwórz klatkę, podrzuć gościa, weź buty, przeskocz w lewo, przełącz dźwignię, idź do wyjścia.

2. Weź klucz, przejdź po drążku do klatki i otwórz ją. Stań na przycisku, poczekaj chwilę, podrzuć gościa, idź do wyjścia.

3. Przełącz obie wajchy i odpowiednimi kluczami pootwieraj klatki, idź do wyjścia.

4. Zeskocz na dół, weź klucz, wejdź na górę i w dół. Przejdź po drążku. Uwolnij gościa i podrzuć, weź klucz i uwolnij drugiego. Idź do wyjścia.

5. Weź klucz, uwolnij gościa, przeskocz po drugi klucz, uwolnij gościa. Przejdź na prawo i złap się orczyka (podskocz). Weź klucz na górze i uwolnij gościa. Idź do wyjścia.

6. Przy starcie weź klucz, uwolnij gościa. Weź farbę i uruchom maszynę, przełącz dźwignię. Weź klucz i uwolnij gościa na dole, daj mu koło zębate. Podrzuć go 2 razy, do maszyny.

Na dole weź klucz, stań na przycisku i poczekaj. Uwolnij ostatniego i idź do wyjścia.

7. Znajdź klucz i uwolnij gościa. Wskocz do wajchy gdy będzie przechodził przez przycisk. Weź gościa i puść go od lewej strony w prawo. Teraz szybko na górę, weź farbę. Odwróć gościa i uruchom maszynę. Idź do wyjścia.

8. Idź na górę, zjedź po linie w dół, weź klucz. Wejdź w drzwi i weź farbę. Przełącz wajchę, uruchom maszynę, na górze weź klucz. Uwolnij kolesia, skieruj go do maszyny, podrzuć i idź do wyjścia.

9. Idź w lewo, zjedź po linie. Przełącz obie wajchy, weź klucz. Zejdź na dół i uwolnij gościa. Idź w prawo, przełącz dźwignię, weź farbę I uruchom maszynę. Uwolnij kolesia i skieruj go do maszyny. Podrzuć, wsiądź z nim do wagonika i idź do wyjścia.

Tombs of Egypt

1. Otwórz 2 drzwi przy starcie szarymi kluczami. Dwoma żółtymi kluczami uwolnij obu gości. Stań na przycisku w prawej części planszy, poczekaj. Weź klucz, uwolnij gościa, przejdź na lewo, podrzuć gościa. Idź w lewo, przełącz wajchę, weź klucz. Uwolnij kolesia, podrzuć. Idź do wyjścia.

2. Idź na dół, w lewo, weź szary klucz, wróć i otwórz drzwi. Weź farbę, uruchom maszynę, przełącz wajchę i uwolnij kolesia. Skieruj go do maszyny, podrzuć. Zabierz mu klucz, uwolnij drugiego kolesia i idź do wyjścia.

3. Idź w lewo, weź klucz, uwolnij gościa i podrzuć go. Weź drugi klucz, uwolnij kolesia, podrzuć go i zejdź na dół. Przełącz wajchę, idź w lewo, w drzwi, weź szary klucz, przełącz wajchę i wyjdź. Otwórz drzwi i wejdź, przełącz wajchę, wyjdź. Przełącz wajchę na górze, weź klucz, uwolnij kolesia. Idź do wyjścia.

4. Weź klucz, uwolnij gościa i podrzuć do wajchy. Weź szary klucz, otwórz drzwi, weź farbę i uruchom maszynę. Idź w lewo, w drzwi, weź klucz, uwolnij kolesia. Skieruj go do maszyny, podrzuć I idź do wyjścia.

5. Weź klucz koło startu, idź w lewo, przełącz wajchę, wróć po farbę. Uruchom maszynę, weź klucz, uwolnij kolesia i idź do wyjścia.

6. Weź farbę, przełącz wajchę, idź na górę i zostaw farbę obok drzwi. Wejdź, weź klucz, uwolnij gościa, podrzuć, idź w lewo, podrzuć. Wejdź w drzwi, uruchom maszynę, zabierz klucz gościowi, uwolnij drugiego. Podrzuć go i skieruj do maszyny. Idź do wyjścia.

7. Podrzuć wszystkich i wróć do wyjścia.

8. Weź farbę, uruchom maszynę z lewej strony, weź klucz i uwolnij kolesia. Podrzuć go, weź drugi klucz i uwolnij gościa. Podrzuć go po lewej stronie, uruchom maszynę, poczekaj, idź do wyjścia.

9. Weź koło zębate i zostaw je obok klatki, weź klucz w lewej części planszy. Uwolnij kolesia, szybko weź farbę i uruchom maszynę. Daj gościowi koło zębate, przełącz wajchę i idź do wyjścia.

The treetop rescue

1. Przeskocz na prawo (stań na końcu gałęzi), weź klucz po lewej stronie, uwolnij kolesia. Przeskocz z nim z powrotem, weź drugi klucz, otwórz drzwi, uwolnij drugiego kolesia i idź do wyjścia.

2. Weź klucz z dołu, uwolnij gościa i daj mu koło zębate. Spuść się po linie po farbę, uruchom maszynę, weź klucz i uwolnij drugiego kolesia. Idź do wyjścia.

3. Weź klucz, uwolnij gościa i idź za nim. Na górze przełącz wajchę, weź drugi klucz l uwolnij gościa. Idź do wyjścia.

4. Weź topór i połóż go z lewej strony wajchy. Przełącz wajchę, weź klucz w prawej części planszy, uwolnij kolesia i przeskocz z nim na prawą stronę. Złap się orczyka na górze (joy na ukos), uwolnij drugiego kolesia i idź do wyjścia.

5. Weź farbę, uruchom maszynę, weź klucz i uwolnij gościa na dole. Daj mu koło zębate i podrzuć go do orczyka. Weź drugi klucz, złap się orczyka, przehuśtaj się. Uwolnij kolesia I przeskocz z nim do maszyny. Idź do wyjścia.

6. Weź farbę, uruchom maszynę, weź topór, otwórz drzwi i weź klucze. Uwolnij obu gości, czerwonemu daj topór. Gdy zrobi przejście podrzuć szarego tak, żeby przeszedł przez maszynę.

7. Weź farbę, uruchom maszynę, weź klucz i uwolnij kolesia. Daj mu koło zębate, weź klucz i uwolnij drugiego gościa. Podrzuć go, żeby wziął klucz. Zabierz mu ten klucz i uwolnij ostatniego kolesia. Zrób z siebie most wiszący i idź do wyjścia.

8. Weź topór, przełącz wajchę, zostaw topór obok klatki i weź klucz. Uwolnij gościa, weź farbę, uruchom maszynę i idź do wyjścia.

9. Weź farbę, uruchom lewą maszynę, weź klucz przy starcie i uwolnij kolesia. Weź drugi klucz, przeskocz w prawo razem z gościem. Uwolnij drugiego, podrzuć go i idź do wyjścia.

10. Weź klucz, otwórz drzwi na dole, weź klucz znajdujący się w pobliżu (przehuśtaj się) i zostaw go w pobliżu klatki. Weź kamień leżący obok maszyny (uważaj, żeby nie wejść na windę), weź farbę a kamień zostaw równo nad prawą windą. Uruchom ma szynę, weź trzeci klucz i zostaw go wyżej na gałęzi. Uwolnij gościa tam, gdzie wcześniej zostawiłeś klucz. Przeskocz z nim na lewo, weź trzeci klucz I wejdź na lewą windę. Uwolnij gościa na dole, wróć na lewą windę i poczekaj. Przełącz wajchę na górze, przerzuć obu gości na prawo i idź do wyjścia.

Stones and bones

1. Przełącz wajchę, weź klucz, uwolnij kolesia i zjedź na dół. Weź drugi klucz (na dole), uwolnij gościa, wejdź na lewą windę i poczekaj. Weź klucz, otwórz drzwi i idź do wyjścia.

2. Weź klucz, uwolnij gościa, daj mu koło zębate i w wieży podrzuć go. Poczekaj i gdy wróci zabierz mu klucz. Uwolnij drugiego kolesia, podrzuć obu do góry i idź do wyjścia.

3. Weź klucz, uwolnij gościa, podrzuć go i weź farbę. Przełącz wajchę, uruchom maszynę, weź drugi klucz i uwolnij kolesia. Stań na guziku, weź koło zębate i daj je gościowi. Wejdź do dziury, gdzie wcześniej wpadł kamień, przełącz wajchę, weź klucz i uwolnij gościa. Daj mu koło zębate i idź do wyjścia.

4. Przełącz wajchę na górze po lewej stronie, weź topór i połóż go między piecem a strzałką. Wejdź w drzwi obok dwóch krzyży, weź klucz na dole i wróć do wajchy (obok strzałki). Spadnij w dół, uwolnij kolesia, poczekaj i wyjdź. Wejdź w drzwi obok dwóch krzyży, rozwal ścianę pod trzema flagami. Wejdź, weź klucz, otwórz drzwi na dole, wejdź, weź klucz, uwolnij kolesia i idź do wyjścia.

5. Weź farbę, uruchom maszynę, weź klucz z dołu. Uwolnij gościa, podrzuć go, weź drugi klucz i uwolnij gościa. Stań na windzie i poczekaj. Gdy winda pojedzie w górę przeskocz szybko po klucz. Idź do wyjścia.

6. Weź klucz, uwolnij kolesia, idź w prawo i wejdź w drzwi na górze. Weź koło zębate, daj gościowi i podrzuć go. Stań z prawej strony tego, co nareperował, przełącz wajchę, weź drugi klucz i uwolnij kolesia. Idź za nim, wejdź w drzwi, weź klucz, otwórz drzwi i idź do wyjścia.

7. Wejdź w pierwsze drzwi i weź farbę. Wejdź w drugie drzwi i uruchom maszynę. Wejdź w trzecie drzwi i weź klucz. Wejdź w piąte drzwi, uwolnij kolesia, weź koło zębate, daj je gościowi, wskocz na deskę, weź klucz. Wyjdź, wejdź w drugie drzwi, przełącz wajchę. Wejdź w pierwsze drzwi, uwolnij kolesia i idź do wyjścia.

8. Weź klucz, stań na przycisku, wejdź na górę. Weź farbę i uruchom lewą maszynę (przeskocz przez prawą), weź drugi klucz i uwolnij gościa. Zabierz farbę pierwszemu gościowi I jeszcze raz uruchom lewą maszynę. Podrzuć obu do wyjścia, a sam wskocz na górę po ciężarku. Idź do wyjścia.

9. Idź w prawo, gdy kula zacznie się toczyć stań na guziku. Wejdź w drzwi na dole, poustawiaj kamienie na przyciskach i sam stań na czwartym. Weź klucz, idź w lewo, wejdź w drzwi, przeskocz na prawą platformę, zostaw klucz. Wróć, weź klucz na górze, idź w prawo, przełącz wajchę. Zejdź na dół, uwolnij kolesia, podrzuć go, weź klucz i idź do wyjścia.

10. Idź w prawo, wskocz na górę po ciężarku i weź klucz. Zostaw go na dole. Z ciężarkiem wskocz na windę, zostaw go, weź klucz, przełącz wajchę. Zejdź na dół, przełącz wajchę, zostaw klucz koło ognia i weź ciężarek. Przenieś go koło startu, weź klucz od gościa na dole, wskocz po ciężarku na górę. Postaw ciężarek z prawej strony ognia, weź klucz i uwolnij gościa. Weź migający klucz, idź w prawo i wejdź w drzwi. Podnieś ciężarek, podrzuć gościa i skieruj go w stronę pająka. Następnie skieruj go w lewo pod maszyną. Koło armaty podrzuć kolesia, później podrzuć go jeszcze kilka razy, na platformę z farbą (wskocz po ciężarku). Przez cały czas uważaj na gościa na dole (musisz go odwracać, żeby się nie rozbił). Idź do wyjścia, weź farbę, włącz maszynę. Poczekaj, aż koleś przyniesie ci klucz, idź na górę, w prawo, zeskocz na dół trzymając fire tak, żeby w locie przełączyć wajchę (nie za każdym razem się udaje). Wejdź w drzwi, weź klucz, uwolnij kolesia i idź do wyjścia.

Merry winterland

1. Weź klucz, uwolnij kolesia i daj mu piosek. Weź drugi klucz, uwolnij kolesia, daj mu topór i idź do wyjścia.

2. Weź klucz, szybko wróć górą, uwolnij kolesia i stań na drugim przycisku. Idź w prawo, wejdź w drzwi, weź klucz, uwolnij gościa i daj mu koło zębate. Weź klucz, wejdź w drzwi i idź do wyjścia.

3. Idź w prawo, weź klucz, wróć i wejdź w drzwi. Uwolnij gościa, podrzuć i szybko stań na dwóch przyciskach. Stań na przyciskach, żeby spadły kamienie, weź farbę, uruchom maszynę i skieruj na nią gościa. Idź do wyjścia.

4. Weź farbę, uruchom prawą maszynę, weź topór i połóż go we wnęce nad startem. Weź klucz, uwolnij lewego gościa i podrzuć z prawej strony, a prawego podrzuć z lewej. Poczekaj i podrzuć go z prawej. Poczekaj i idź do wyjścia.

5. Weź klucz, uwolnij kolesia, weź drugi klucz, poczekaj, uwolnij drugiego i weź farbę. Zostaw ją niżej, zabierz gościowi koło zębate i daj je drugiemu. Wskocz na górę po trampki, weź farbę, uruchom maszynę i idź do wyjścia.

6. Weź klucz, uwolnij kolesia, podrzuć go, weź farbę i uruchom maszynę. Weź klucz, uwolnij kolesia i skieruj go w stronę znaku drogowego. Naciśnij przycisk na górze tak, żeby zawrócić gościa. Podrzuć pierwszego po maskę, weź klucz, uwolnij trzeciego kolesia. Podrzuć pierwszego i idź do wyjścia.

7. Wejdź w prawe drzwi, weź klucz, uwolnij kolesia, podrzuć. Weź klucz i koło zębate. Uwolnij gościa, daj mu koło zębate i podrzuć. Przełącz wajchę, weź klucz, uwolnij gościa, weź farbę i uruchom maszynę z prawej strony. Weź klucz, przełącz wajchę, uwolnij trzeciego gościa i idź do wyjścia.

8. Weź klucz, uwolnij gościa i podrzuć. Stań na prawym przycisku, poczekaj, weź klucz i zostaw go obok małpy. Zabierz farbę gościowi, uruchom maszynę, weź klucz, który wcześniej zostawiłeś i uwolnij kolesia. Podrzuć pierwszego do maszyny, stań na lewym przycisku i poczekaj. Zabierz mu klucz, podrzuć obu do wyjścia, weź topór i połóż go na prawym brzegu. Stań na przycisku.

Zejdź z kluczem na dół, uwolnij gościa i daj mu topór. Poczekaj chwilę, zabierz drugiemu koło zębate i daj pierwszemu, żeby naprawił drabinę. Weź drugiego i koło drabiny skieruj go w lewo. Przeskocz przez lód nad wodą z prawej strony drabiny. Przełącz wajchę, idź na górę, weź farbę, uruchom maszynę i idź do wyjścia.

9. Weź farbę i uruchom maszynę a drugą puszkę z farbą zostaw obok maszyny. Weź klucz i uwolnij kolesia na górze. Stań na przycisku, poczekaj, weź drugą farbę, idź w prawo, przeskocz gdy koleś przechodzi przez przyciski. Uruchom maszynę, weź klucz, zostaw go na dole, zabierz gościowi farbę i podrzuć. Weź klucz, uwolnij kolesia na dole, jeszcze raz włącz maszynę, podrzuć gościa, weź klucz i przełącz wajchę. Uwolnij trzeciego gościa, skieruj go na maszynę, podrzuć. Na górze podrzuć pierwszego po klucz, zabierz mu klucz, otwórz drzwi i idź do wyjścia.

10. Idź w prawo, weź klucz, uwolnij kolesia, weź klucz, podrzuć gościa i koło startu skieruj go w lewo. Wejdź w drzwi, weź klucz, zostaw go z lewej strony a z drugim kluczem wróć. Jeszcze raz skieruj gościa w lewo, szybko wróć na górę, przełącz wajchę. Weź klucz od klatki w lewym, górnym rogu planszy, uwolnij gościa, weź drugi klucz, spadnij na dół, uwolnij drugiego, przenieś go w lewo i puść, żeby wziął koło zębate. Weź farbę, zejdź na dół i podrzuć gościa z kołem zębatym. Poczekaj i po kamieniu wskocz na górę. Uruchom maszynę, weź klucz, otwórz drzwi I podrzuć trzeciego. Idź do wyjścia.

Techno treat

1. Wejdź w drzwi pod startem, weź klucz, przełącz wajchę i wjedź windą. Przełącz wajchę, uwolnij gościa na dole, wejdź w drzwi, weź farbę, przełącz wajchę i uruchom maszynę. Weź klucz, uwolnij gościa, przenieś go przez maszynę, wrzuć na górę z lewej strony. Weź klucz, który spadnie z góry, podrzuć gościa, naciśnij przycisk i koło startu zejdź na dół. Wjedź windą na górę i idź do wyjścia.

2. Idź w lewo, przeskocz po taśmociągach, weź klucz i wejdź w drzwi. Przełącz wajchę, zjedź windą na dół, uwolnij kolesia, podrzuć i idź do wyjścia.

3. Weź klucz, uwolnij gościa, wejdź w drzwi, idź na prawo, weź koło zębate i przełącz wajchę. Idź na górę, w lewo, zeskocz na dół i podrzuć gościa. Wjedź windą na górę, zostaw koło zębate koło tunelu, zejdź na dół, idź w prawo, na górę, w lewo. Weź klucz, uwolnij gościa, wjedź z nim windą na górę, zejdź na dół, w prawo, przełącz wajchę i idź do wyjścia.

4. Wejdź w drzwi, przełącz wajchę, weź klucz (ten, który jest najniżej), przełącz pierwszą wajchę, uwolnij kolesia. Weź klucz

Redakcja nie ponosi odpowiedzialno´ci z tytułu błędnie lub nieczytelnie wypełnionych przekazów.
W przypadku wszelkich wątpliwo´ci prosimy dzwonić do redakcji (0 22) 201-261 w. 550 lub fax (0 22) 209-309

Nr karty (listy) doręczeń

Dzień nadejścia

Awizowano

dnia .... 1994 r.

....

Podpis

Notatka doręczyciela

Sumę wymienioną na odwrocie otrzymałem

dnia .... 1994 r.

....

Podpis odbiorcy

Znamiona dowodu tożsamości

rodzaj dowodu

Nr ....

wydany przez ....

....

.... dn. .... m-c ...... 19...... r.

miejsce i data wydania

Dzień wypłaty

Nr księgi wypł. przekazów

Podpis wypłac.

Uważnie wypełnić – odcinek dla redakcji

ARCHIWALIA

kupon aktualny do 15 GRUDNIA

Zamawiam następujące numery archiwaliów:

1 brak 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

Proszę czytelnie zaznaczyć, których numerów pisma dotyczy zamówienie.

W przypadku zamawiania większej ilo´ci egzemplarzy jednego numeru, proszę napisać to w uwagach.

UWAGI:

PRENUMERATA dla 1 osoby

Chcę prenumerować Secret Service poczynając od numeru przez wskazaną ilo´ć miesięcy:

3 6 9 12 miesięcy — tu wpisz, od którego numeru ma zacząć się prenumerata

PRENUMERATA dla 1-10 osób

Chcę prenumerować Secret Service wraz z moimi kolegami i zobowiązuję się do rzetelnego wypełniania koleżeńskiej umowy.

Chcemy rozpocząć prenumeratę poczynając od numeru przez wskazaną ilo´ć miesięcy:

3 6 9 12 miesięcy — tu wpisz, od którego numeru ma zacząć się prenumerata

Jest nas razem [ ] chętnych i zobowiązujemy się informować redakcję o wszelkich kłopotach związanych z dystrybucją.

Starannie przechowywać – dowód nadania przekazu

ARCHIWALIA

kupon aktualny do 15 GRUDNIA

Zamawiam następujące numery archiwaliów:

1 brak 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

Proszę czytelnie zaznaczyć, których numerów pisma dotyczy zamówienie.

W przypadku zamawiania większej ilo´ci egzemplarzy jednego numeru, proszę napisać to w uwagach.

UWAGI:

PRENUMERATA dla 1 osoby

Chcę prenumerować Secret Service poczynając od numeru przez wskazaną ilo´ć miesięcy:

3 6 9 12 miesięcy — tu wpisz, od którego numeru ma zacząć się prenumerata

PRENUMERATA dla 1-10 osób

Chcę prenumerować Secret Service wraz z moimi kolegami i zobowiązuję się do rzetelnego wypełniania koleżeńskiej umowy.

Chcemy rozpocząć prenumeratę poczynając od numeru przez wskazaną ilo´ć miesięcy:

3 6 9 12 miesięcy — tu wpisz, od którego numeru ma zacząć się prenumerata

Jest nas razem [ ] chętnych i zobowiązujemy się informować redakcję o wszelkich kłopotach związanych z dystrybucją.

PRENUMERATA I ARCHIWALIA

Przyjmujemy zamówienia na prenumeratę SECRET SERVICE oraz na archiwalne numery pisma. Zamówienia mogą być składane do 15 dnia każdego miesiąca – tak jak to jest wydrukowane na załączonym przekazie. Zamówienia są realizowane za pośrednictwem poczty. Prosimy używać tylko aktualnych blankietów z KGB lub odbitek xero. Prosimy o wyraźne i czytelne wypełnianie przekazu pismem drukowanym. Bazgranie oraz skróty nazw mogą przyczyniać się do kłopotów w realizacji zamówienia.

Wypełnianie kuponu prosimy rozpocząć od strony czarnej, po czym starannie i uważnie obliczyć należną kwotę, którą należy wpisać na stronie czerwonej wraz z dokładnym imieniem, nazwiskiem oraz adresem i kodem pocztowym. W przypadku zamawiania archiwaliów, **NALEŻY DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI** wg tabelki. Prosimy nie dokonywać poprawek ani skreśleń, niewykorzystane pola pozostawić wolne. Otrzymany po wpłacie na poczcie odcinek „dla wpłacającego" należy zachować na okoliczność ewentualnej reklamacji.

Wszelkie reklamacje są przyjmowane w redakcji pod numerem telefonu (0-22) 201-261 w. 550 w dni powszednie w godz. 9.00–16.00.

ZACHĘCAMY TEŻ DO KUPOWANIA ARCHIWALIÓW OSOBIŚCIE W REDAKCJI – Warszawa, ul. Wronia 35/37, I p.

PRENUMERATA

Prenumerata może zostać zawarta na 3, 6, 9 lub 12 numerów poczynając od dowolnego miesiąca. Cena SECRET SERVICE w prenumeracie jest stała i zabezpiecza przed ewentualnymi podwyżkami podczas jej trwania.

W prenumeracie taniej niż w kiosku – numer kosztuje 20 tys. zł, w tym koszty przesyłki pocztowej.

ceny prenumeraty

3 miesiące	–	60.000,-
6 miesięce	–	120.000,-
9 miesięcy	–	180.000,-
12 miesięcy	–	240.000,-

ARCHIWALIA

Kupon należy wypełnić wg poniższych cen, koniecznie z doliczeniem kosztów przesyłki, które zależą od liczby zamawianych numerów.

Nr	cena
1	60 tys. •)
2	brak!
3	35 tys.
4	20 tys.
5	30 tys.
6	8 tys.
7	8 tys.
8	12 tys.
9	12 tys.
10	12 tys.
11	12 tys.
12	12 tys.
13	12 tys.
14	12 tys.
15	12 tys.
16	12 tys.

Pakiet (1 i od 3 do 16) – 210 tys. (numer 2 wyczerpany!)
zestaw 1 (1+3) – 65 tys. (+koszulka)
zestaw 2 (od 4 do 16) – 120 tys.
zestaw 3 (od 4 do 7) – 60 tys.
zestaw 4 (od 8 do 16) – 60 tys.
dwa dowolne z zakresu od 6 do 16 – 20 tys. NOWOŚĆ
trzy dowolne z zakresu od 6 do 16 – 30 tys. NOWOŚĆ
•) numer czarno-biały + gratis koszulka firmowa jako rekompensata za brak koloru

KONIECZNIE DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI POCZTOWEJ!

za 1 szt. – 5 tys.
za 2 szt. – 8 tys.
od 3 do 5 szt. – 7.5 tys.
od 5 do 9 szt. – 9 tys.
powyżej 10 szt – 10 tys.

(na górze), uwolnij kolesia, weź trzeci klucz, uwolnij gościa, przełącz środkową wajchę. Poczekaj na gościa, który spadnie na dół, odwróć go, wróć do startu, przenieś gościa na prawy koniec i skieruj go w lewo. Weź farbę, uruchom maszynę i idź do wyjścia.

5. Wejdź w drzwi, idź w prawo, weź klucz, buty i idź w lewo. Poczekaj na latający talerz, przeskocz po nim, zostaw klucz obok dźwigni i przełącz prawą wajchę. Weź farbę, uruchom prawą maszynę, wróć po klucz, otwórz drzwi, uwolnij gościa i puść go z prawego końca w lewo. Przeskocz szybko na prawo, wejdź w drzwi, przełącz prawą wajchę i idź do startu. Weź klucz, uwolnij gościa i idź do wyjścia.

6. Wejdź w drzwi, przełącz środkową wajchę, weź farbę i uruchom maszynę. Przeskocz po taśmociągach w prawo i wejdź w drzwi. Idź w prawo, weź klucz, idź w lewo do końca i uwolnij gościa. Wejdź w drzwi na górze i przełącz prawą wajchę jak gościu wejdzie na drugą płytkę. Teraz szybko w lewo, weź klucz, uwolnij kolesia i idź do wyjścia.

7. Idź w lewo po klucz, wejdź w prawe drzwi, otwórz drzwi i weź lewy klucz. Uwolnij kolesia, wjedź windą na górę, weź prawy klucz i podrzuć gościa. Zjedź windą na dół, idź w prawo, wejdź w drzwi, w prawo, przeskocz po taśmociągach i wejdź w drzwi. Przełącz wajchę, wróć, wjedź windą na górę, przełącz wajchę, idź w lewo i weź parasol. Weź klucz na dole, wejdź w drzwi, weź klucz, przełącz wajchę, uwolnij kolesia i idź do wyjścia.

8. Weź koło zębate, zejdź na dół, wejdź w drzwi i zostaw koło z prawej strony drugich drzwi. Wejdź, idź w prawo, na dół, przełącz wajchę, na górę, w prawo po klucz. Idź w lewo, uwolnij gościa, w prawo, na dół, wjedź windą na górę, przełącz wajchę, wejdź w drzwi, weź klucz i uwolnij gościa. Idź na górę, w prawe drzwi, weź klucz, wróć, weź klucz, otwórz drzwi i podrzuć gościa. Wejdź w lewe drzwi, wjedź windą, w drzwi, na dół, przełącz wajchę, wróć, wejdź w drzwi, wejdź w drzwi i idź na prawo. Zejdź na dół, wejdź w drzwi, weź klucz, wróć koło startu i otwórz drzwi. Przełącz obie wajchy i idź do wyjścia.

9. Idź w prawo, na górę, w drzwi, weź farbę i uruchom maszynę. Idź w prawo, weź klucz, uwolnij gościa, weź drugi klucz, uwolnij gościa i przeskocz po klucz jak stanie na przycisku. Przełącz obie wajchy, koło taśmociągu przełącz dwie wajchy (skacz z jednej platformy na drugą z fire). Przełącz trzecią wajchę, wjedź windą, weź okulary, gościa i podrzuć go góry. Idź do wyjścia.

10. Idź w lewo, stań na przycisku i przerysuj sobie labirynt na kartkę. Zejdź na dół, idź w lewo po klucz. Idź w prawo, przełącz wajchę, wejdź w drzwi i weź klucz. Uwolnij kolesia, podrzuć go po farbę i zabierz mu ją. Wrzuć gościa do prawej rury (gość musi być odwrócony w lewo), uruchom maszynę, przełącz wajchę z lewej strony maszyny. Podrzuć gościa po klucz, weź klucz, uwolnij kolesia i daj mu kółko zębate. Przełącz wajchę, uwolnij gościa, przenieś go i spuść na dół obok windy. Skieruj go w lewo, stań na przycisku i czekaj. Zabierz gościowi farbę, uruchom maszynę i idź do wyjścia.

To hell with Mieniat

1. Wejdź na górę po drabinie, idź w prawo (nie wchodź na windę), na dole przejdź po drążku po farbę i przenieś ją na lewą stronę. Weź drugą puszkę farby, idź w lewo, przełącz wajchę i uruchom lewą maszynę. Idź po koło zębate (drzwiami niedaleko startu), połóż je koło popsutej drabiny w lewej części planszy, weź klucz i uwolnij gościa. Stań na przycisku, poczekaj i na dole skieruj go do lewej maszyny. Idź w lewo, weź farbę, uruchom prawą maszynę, podrzuć gościa po klucz i mu go zabierz. Zostaw ten klucz obok klatki, weź drugie koło zębate, uwolnij gościa i daj mu koło.

Idź do startu i poczekaj na klucz. Uwolnij kolesia, idź w prawo, weź klucz, uwolnij kolesia, idź w prawo (nie wchodź na windę) i weź farbę, którą wcześniej zostawiłeś. Podrzuć gościa dwa razy, idź w lewo, uruchom prawą maszynę, idź w prawo i weź kamień. Idź w lewo, na górę, w prawo, wskocz na lewą windę i połóż na niej kamień. Zejdź na dół, stań na przycisku i poczekaj. Jednego z szarych gości skieruj w prawo obok drabiny, zabierz czerwonemu farbę i jeszcze raz uruchom prawą maszynę. Idź do wyjścia.

2. Wejdź na górę, weź klucz, uwolnij gościa i podrzuć go po koło zębate. Weź klucz, wejdź w drzwi, weź gościa, idź z nim w prawo do końca i puść go obok armaty.

Harti

ZAPOWIEDZI

Salve! Niedługo powinien nastąpić boom: wyjdzie sporo tytułów kompaktowych, ale co ważniejsze dla większości z nas, powinny też być SHADOW OF THE COMET 2 oraz SIMON THE SORCERER 2, zaś w ostatnich dniach pojawiła się już na Zachodzie dyskietkowa wersja INFERNO.

APOGEE

Interesujący projekt XENOPHAGE charakteryzują dużych rozmiarów potwory przypominające egzotyczną odmianę dinozaurów. Gdy spotyka się dwójka takich zwyrodnialców, to przy użyciu dowolnych metod mają pozbawić życia przeciwnika. Gra podobnie jak poprzedni produkt trafi do sklepów na początku przyszłego roku.

COKTEL VISION

Nareszcie po dłuższej przerwie odezwie się COKTEL VISION. THE LAST DYNASTY (CD) będzie przypominać WING COMMANDER – engine 3D symulatora oraz przerywniki o standardowej jak na dzisiejsze czasy jakości. Mając na uwadze dobrą reputację COKTEL VISION należy wierzyć, że gra będzie w stanie wciągnąć.

Niesamowita gra WOODRUFF & THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH (CD) posiada zalety w postaci komiksowej grafiki oraz zabawnej akcji w stylu GOBLINS. Wszystko mówi, że będzie to spory przebój.

DIGITAL INTEGRATION

Szefowie DIGITAL INTEGRATION planują na początku przyszłego roku wypuścić na rynek symulator APACHE AH-64 (CD). Oprawa graficzna nie powinna zawieść: SVGA, cieniowanie Gourauda, wielki nacisk na realistyczne odtworzenie terenu.

ELECTRONIC ARTS

NOCTROPOLIS przedstawia się jako grę dla dorosłych, w której bohater został przez nieznaną siłę przeniesiony do świata, stanowiącego wynaturzoną replikę tego, w którym mieszkamy. W owej przygodówce występować będą wampiry, autorzy zapowiadają też nieco psychologii – odsłona ciemnej strony ludzkiej natury.

MAELSTROM

Nie wszystkich stać na kupno samochodów takich jak Toyota Celica, Lancia Integrale czy Mitsubishi Lancer. Zaś demolować owe wozy będzie można za darmo w POWERSLIDE, która wyjdzie w okolicach Gwiazdki. Jazda po górzystym, porośniętym drzewami terenie pozostawia dużą swobodę – jeśli na drodze nuda, możesz pruć na skróty przez zarośla. Ci sami ludzie są producentami LORDS OF MIDNIGHT – CITADEL, który jest tuż, tuż.

MERIT SOFTWARE

Pracujący w środowisku Windows PSYCHOTRON (CD) ma do zaoferowania kilkadziesiąt minut przeciętnego filmu. Gracz wciela się w postać szpiega, muszącego przeprowadzić śledztwo w sprawie zaginięcia chronionego tajemnicą państwową urządzenia pozwalającego na czytanie w ludzkich myślach.

NOVALOGIC

Ta firma się nie wysila. Od czasów COMANCHE trzeba było czekać niemal półtora roku na kolejny produkt podobnego typu. W ARMORED FIST siedzimy w jednym z czterech rodzajów czołgu i walczymy z naziemnymi zastępami wroga, posiadając jak zwykle wsparcie lotniczo-artyleryjskie. Gra posiada doskonałe wprowadzenie.

SIERRA

SIERRA ponownie puściła w ruch swoją wielką machinę produkcyjną, dając zapowiedzi całego ogromu gier, większość z nich opisałem w artykule o ECTS (SS'17). Oprócz tego firma szykuje LOST IN TOWN (CD). Gra jest filmówką z zaskakująco dobrą jakością pełnowymiarowego wideo. Zdjęcia kręcono przede wszystkim w ciemnych zaułkach Paryża, tła będą więc autentyczne a nie renderowane. Miodność stoi jednak pod dużym znakiem zapytania.

SSI

Projektanci strategii wreszcie zainteresowali się historią Polski. Wrzesień roku 1939, rusza ponura machina wojny – PANZER GENERAL (CD) posiada 35 scenariuszy, 350 typów jednostek oraz grafikę SVGA. Dodatkowo z myślą o pasjonatach i bibliofilach zawarto w programie sporo archiwalnych fotografii oraz urywków filmów.

VIRGIN

Przygotowywana jest odpowiedź na INDYCAR RACING – NASCAR RACING. Atrakcyjna grafika SVGA, dziewięć torów do wyboru i jazda na granicy ryzyka z prędkością 200 km/h stanowią niewątpliwe plusy projektu. Samochody wyposażone zostaną w automatyczne hamulce, sterowanie nie będzie nastręczać kłopotów. Ogólnie – atmosfera sportowego cyrku.

WESTWOOD

WESTWOOD ma w zanadrzu nowego asa – COMMAND AND CONQUER (CD). Piętnaście misji, istota gry zbliżona do DUNE 2, starannie opracowane wszelkie pojazdy, renderowane wstawki pomiędzy etapami, to brzmi zachęcająco. Autorzy zapewniają też, że nie chcąc powtórzyć jedynego niedociągnięcia DUNE 2, wyposażą przeciwników w mózgi.

Pietia Miczowicz

RYS. MAMUT



MENTOR

W poprzednim numerze przerwaliśmy naszą opowieść, gdy Romek zakończył właśnie domowe obowiązki polegające na trzepaniu dywanu. Nie zdążył jednak ujść nawet stu metrów, gdyż tuż pod nogami wylądował Niezidentyfikowany Obiekt Latający...

MARKSOFT'94

1MB AMIGA  5

PRZYGODOWA

85% Grafika 75% Dźwięk 80% Miodność 355 Cena w tys. zawiera VAT

Wyskoczył z niego typowy przedstawiciel inteligentnej fauny Universum i nienaganną polszczyzną oznajmił chęć wypełnienia swego przewodu pokarmowego produktem firmowym Okocimskich Zakładów Piwowarskich S.A. Dziwny jakiś – zostawił swój pojazd pod twoją opieką. Jak by tu się do niego dostać?

Na ziemi, nie opodal kopca kreta, leży sobie kamień. Spróbuj go wziąć, a okrutny ssak podziemny zaatakuje twą prawicę. Nie zrażony tym drobnym incydentem potraktuj go jedynym dostępnym w tej chwili środkiem kretobójczym – lakierem. Kamień jest twój. Na cel bierzesz teraz konewkę stojącą na parapecie okna. Rzut kamieniem i konewka jest... No może niezupełnie twoja – nie każdy trafia za pierwszym razem. Kiedy już jednak zdobędziesz owo naczynie ogrodnicze, pośpiesz czym prędzej ku plamie oleju rozlewającej się pod nieco zdezelowanym modelem moskwicza rocznik 1958. Podstaw konewkę pod strumyczek, a napełni się ona gęstą cieczą, która następnie zużyta będzie do naoliwienia zacinającej się klapy bagażnika. Teraz otwórz bagażnik, wyciągnij z niego kilof, a potem z rozkuj ścianę i wyciągnij zza niej kawał drutu.

Do czego może posłużyć drut? To chyba oczywiste – do zrobienia małego włamu. Wystarczy ukształtować go na haku holowniczym samochodu, a będziesz miał w rękach zgrabny wytrych. Do czego teraz wykorzystać wytrych? To też proste – statek kosmiczny stoi przed tobą otworem.







W KOSMOSIE

Lądujesz na planecie Obcego. Co zadziwiające, znajduje się na niej budka z piwem z odnośnym napisem w języku polskim – jak się okazuje, to nie po angielsku gaworzą wszystkie obce cywilizacje. Pożycz teraz kabel zasilający od pobliskiej latarni i czekaj. Po pewnym czasie na scenę wejdzie przedstawiciel tutejszej młodzieży, mający chyba niejakie problemy z opanowaniem ziemskiego przeboju – koszykówki. Jest on tak zdesperowany, że zgadza się zapłacić 3000 kredytów za pokaz pakowania piłki do kosza. No cóż – możesz próbować do woli – gwarantuję, że ci się nie uda. Jedyne co możesz zrobić, to przymocować piłkę do ptaka i spłoszyć go nad kosz.



Ptaszek sobie lewituje i piłeczkę w szponach trzyma. Co zrobić, aby ją wypuścił? Najlepiej czymś w niego rzucić. Kamień odpada – komputer odmawia współpracy. Pozostaje butelka stojąca obok pijaka, niestety protestuje on przeciwko użyciu jej w szczytnych celach. Należy uciszyć go trzepaczką. Ptaszek po przyładowaniu butelką wypuszcza piłkę, a 3000 kr. ląduje w twej kieszeni.

Co było dalej? Dowiecie się wkrótce.

PooH

APIDYA

Dawno, dawno temu żyła sobie pewna para. Ona zwała się Ikuro, jemu było Yuri. Pewnego pięknego dnia nastąpiło coś, co sprawiło, że dzień ten nie był już dłużej piękny. Zły czarownik postanowił uprzykrzyć życie szczęśliwej dwójki. Nie uciekał się jednak do konwencjonalnych metod jak zrzut napalmu czy strącenie satelity z orbity wprost na ich domek. Był on bardziej wyrafinowany. Wysłał hordy dwucentymetrowych napalonych stawonogów do domku śpiącej Ikuro. Stawonogi owe, należące głównie do rzędu błonkówek, zatruły swym jadem śpiącą niewiastę, sprowadzając na nią śmierć. Na szczęście Yuri odebrał telepatyczny sygnał od ukochanej i pospieszył na ratunek. Odnalazł ją sponiewieraną na podłodze domku. Jeden wprawny rzut oka owego słynnego entomologa na rany potwierdził diagnozę – to Apis mellifica, zmutowana pszczoła miodna. Trzeba było ruszać na ratunek. Bohater przeszedł natychmiastową metamorfozę w trutnia i odleciał w poszukiwaniu odtrutki.

Tyle standardowa historyjka. A oto i naszym oczom ukazuje się kolejna strzelaninka. Tym, co różni ją od dotychczas spotykanych jest oczywiście przedstawiony świat. Nie mamy tu do czynienia z bezkresną pustką kosmicznych odchłani czy też z wojennym chmurkami nad Środkową Europą. Mamy przed sobą trawiaste gąszcze ogródka, zaśmiecone kanaliki ściekowe, zmąconą toń jeziorka. Nad tym wszystkim unosi się kuzyneczka naszej pszczółki Mai ziejąc ogniem niczym A–10 Warthog i równie skutecznie niszcząc cele zarówno naziemne jak i powietrzne – ślimaczki, żuczki, komarki, rybki.

A gdy już zmasakruje całe Pracownicze Ogródki Działkowe, odnajdzie tę swoją surowicę i wróci do ukochanej i wstrzyknie jej odpowiednią dawkę, a ona będzie uratowana.



PooH

Dystrybutor: MarkSoft

TEAM 17'92

1MB AMIGA  2

ZRĘCZNOŚCIOWA

80% Grafika 75% Dźwięk 85% Miodność 280 Cena w tys. zawiera VAT



BENEFACTOR

Daleko stąd była sobie Planeta Tęczy. Mieszkały na niej Szczęśliwe Ludki. Nadzorowały one pracę Zimnofuzyjnego Termojądrowego Kwarkowego Generatora Tęczy. Żyły w pokoju nie wadząc sąsiadom ani sobie nawzajem. Lecz pewnego pięknego dnia ni stąd ni zowąd nadleciała flota Złych Sąsiadów, zniszczyła Generator i porwała jego obsługę. Biednych jeńców osadzono na księżycach planety sąsiadów. Na szczęście kilku z nich udało się zdobyć małolitrażowy statek bliskiego zasięgu i uciec. Będąc w przestrzeni wysłali sygnał SOS do wszystkich ludzi dobrej woli w najbliższej okolicy. Traf chciał, iż to wezwanie trafiło do Bena E. Factora, lokalnego bohatera i obrońcy uciśnionych. Jak na pozytywną postać przystało, wyruszył on natychmiast na ratunek. Od napotkanych uciekinierów otrzymał teleport pozwalający przenosić się bezpośrednio do twierdz więziennych. Nie namyślając się długo podał mu współrzędne pierwszego z księżyców i wyruszył.

W DROGĘ!

BENEFACTOR stanowi udane połączenie najlepszych cech gier FLASHBACK i LEMMINGS. Z FLASHBACKA wybrano starannie animowane postacie a z LEMMINGS fabularny zarys akcji. Za to postać głównego bohatera przypomina Indianę Jonesa. Jego zadanie: doprowadzić do wyjścia (teleportu) wszystkie uwięzione jeżopodobne ludziki z Planety Tęczy.

Ludziki dzielą się na dwie kategorie: Standardowe oraz Odbarwione. Ludziki standardowe (czerwone) są bardzo inteligentnymi stworzonkami, które w gruncie rzeczy same byłyby w stanie wydostać się z więzienia, gdyby nie pewien problem przeszkadzający wszystkim więźniom od zarania dziejów: kraty. Twoim zadaniem jest więc usunięcie ich przez otwarcie klatek złotym kluczem. Gdy owo stworzonko wydostanie się już na wolność, może natychmiast pognać do wyjścia, ale może równie dobrze przystąpić do wykonywania pewnych zadań mających ułatwić ci misję, czyli np. pójść i przełączyć niedostępną dla człowieka dźwigienkę, przynieść jakiś przedmiot lub zreperować urwaną drabinę. Oczywiście musisz mu pomóc – podsadzić gdy nie może dosięgnąć półki, na którą chciałoby się dostać lub też dostarczyć zapasu części zamiennych niezbędnych do naprawy (oznaczone są one w terenie kółkiem zębatym). Przy okazji jest na tyle inteligentne, że zatrzyma się w odpowiednim miejscu i czekać będzie na twą pomoc.

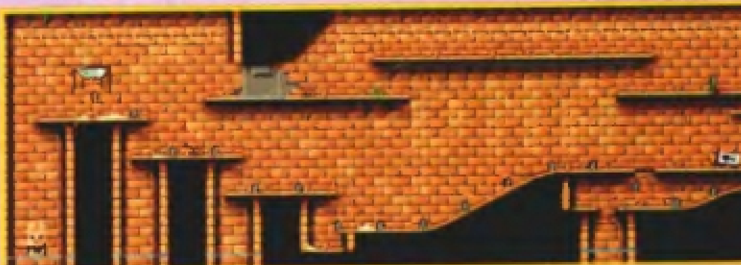
Drugą kategorią ludzików są stworzonka odbarwione, przyjmujące niezdrowy, szary kolor. W odróżnieniu od swoich czerwonoskórych braci są one głupie niczym Lemmingi. Łażą one po terenie nie bacząc na to, czy rozciąga się przed nimi bezpieczna równina, bezdenna przepaść czy też basen wypełniony kwasem. Zanim będą one mogły wydostać się z więzienia, muszą najpierw przejść proces przyspieszonego nasycania skóry pigmentem, co wiąże się w niewyjaśniony sposób także ze wzrostem ich inteligencji. Nasycanie odbywa się w specjalnej maszynie, która potrzebuje do działania niezwykłe paliwo – czerwoną farbę, która sama się nie dostarczy – musisz to zrobić ty.

Farba przechowywana jest w niewielkich beczułkach, które to należy dostarczyć do wlewowego

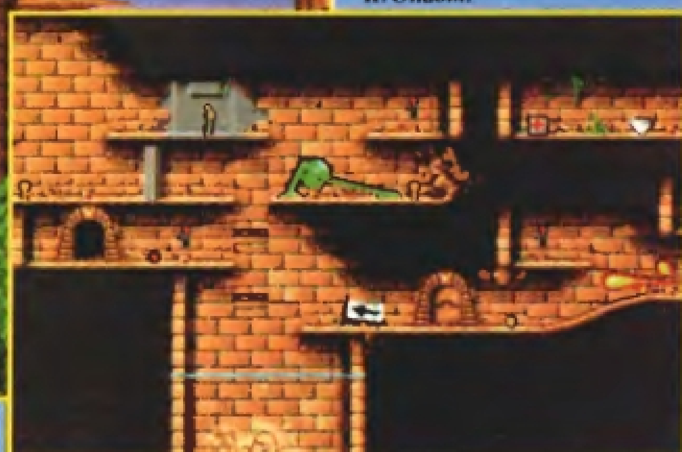
PSYGNOSIS'94
1MB AMIGA 3
ZRĘCZNOŚCIOWO-LOGICZNA

Grafika	Dźwięk	Grywalność
95%	90%	100%

Cena w tys. zawiera VAT







A może by tak ktoś napisał grę edukacyjną Plemnings, gdzie level kończy się walką z czarnym charakterem – K. Ondom.



końca maszyny (na górze), która to natychmiast zacznie zdradzać objawy aktywności. Teraz należy tylko doprowadzić szarego delikwenta do końca pigmentującego (na dole) i sprawa załatwiona – skóra zmienia kolor na czerwony, a wskaźnik IQ rośnie w zastraszającym tempie. Po zakończeniu akcji przebarwiania, wszyscy mogą już ze śpiewem na ustach ruszyć w kierunku wyjścia.

Każdy poziom podzielony jest na podpoziomy połączone ze sobą siecią korytarzy. Wejścia do nich zazwyczaj są otwarte, czasami jednak zasłania je zatrzaśnięta brama, wtedy najlepszym rozwiązaniem jest zastosowanie szarego klucza. Oprócz bram widocznych, tu i ówdzie znajdują się zamaskowane wejścia do komnat wypełnionych dobrem wszelakim – problemem jest jedynie ich odnalezienie.



PODSUMOWANIE

Postacie Tęczowców są bardzo starannie animowane. I nie dotyczy to oczywiście jedynie głównego bohatera – każde stworzenie znajdujące się na ekranie porusza się bardzo płynnie, niezależnie od tego czy pełza, rozciąga się czy też przewija od jednej do drugiej dziury w ścianie. Na uwagę zasługują też efekty dźwiękowe – w zależności od tego w jakiej odległości od bohatera znajduje się dane stworzenie lub przedmiot, natężenie dźwięków słyszanych przez bohatera zmienia się wprost proporcjonalnie do odległości między nim a danym zjawiskiem – efekt ten jest wyjątkowo realistyczny w chwilach zagrożenia, gdy np. nerwowo usiłujesz wejść na drabinę i słyszysz narastające sapanie zbliżającego się potwora. Ostatnim elementem zwiększającym miodność gry jest świeżość pomysłów. Mamy tu oczywiście stare jak świat idee otwierania drzwi, skakania po zapadających się płytach czy też docierania do ukrytych przełączników. Poza tym jednak występuje tu masa nowych rozwiązań, np. zjazdy po linie w przepaść, czy szaleńcza jazda wagonikami po opuszczonej kopalni.

PooH

KLAWISZOLOGIA

P – pauza
M – przejście w tryb przewijania ekranu
prawo/lewo – chodzenie, przewijanie ekranu
góra – podskok, wspinanie się, podrzucenie ludzika
dół – padnij!
fire – podniesienie przedmiotu/ludzika
fire + dół – zostawienie przedmiotu
fire + prawo-góra/lewo-góra – krótki skok
fire + prawo/lewo – długi skok

UWAGA: bohater znajduje się w powietrzu do momentu, kiedy ściągnie go na ziemię grawitacja lub gracz puści FIRE, nie należy więc tego robić podczas skoków nad większymi rozpadlinami.





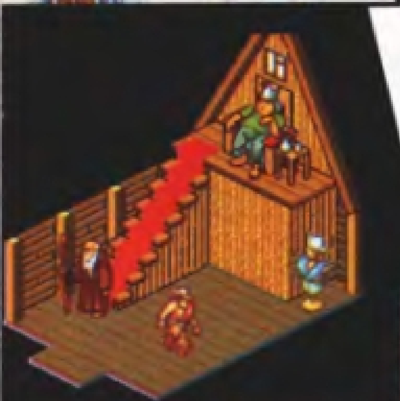




Teraz, gdy jest już po wszystkim, trudno ustalić sprawcę całego zamieszania. Powszechnie uważa się, że winny jest sam Odyn, lecz któż obwiniałby publicznie Najwyższego? Moja wersja wydarzeń (zaznaczam, że pochodzi z wiarygodnych źródeł) jest następująca:

W początkach istnienia Asgardu – świata, w którym wszyscy żyjemy – Odyn odkrył Hol Światów. Znajdujące się w nim bramy prowadziły do różnych części świata. Wszystkie oprócz jednej – ta pozostawała zamknięta. Jednak pewnego dnia Odyn spostrzegł, że brama jest otwarta. Gdy przez nią przeszedł znalazł się w nieznanym sobie świecie. Nie zabawił tam jednak długo. Gdy powrócił, przyniósł ze sobą dziwny przedmiot – Amulet. Zaintrygowany jego wyglądem postanowił go wypróbować. Jako ochotnik do próby zgłosił się jego brat – Villi. Gdy jednak tylko nałożył go na szyję – zamarzł. Jedynie szybkie zdjęcie Amuletu przywróciło go do życia. Bogowie przerazili się, iż istnieje przedmiot mogący przejąć nad nimi kontrolę. Postanowili go zniszczyć. Połamali Amulet na cztery części i rozrzucili po różnych światach.





Po pewnym czasie zaczęły się kłopoty. Bóg zła, Loki, począł rosnąć w siłę. Jego hordy coraz częściej napadały na ludzkie osady. Stwierdzono, że to zniszczenie Amuletu dało mu tyle siły i postanowiono go ponownie złożyć w jedną całość. Był tylko jeden problem – trzeba było odnaleźć rozrzucone fragmenty. „No cóż – pomyślałem – nadszedł czas na nową wyprawę do krainy śmiertelnych." Wysunąłem swą kandydaturę. Odyn zaoponował. „Co wy, Heimdall, dajcie szansę młodszym".

Wyruszył jego syn, Baldur. Słuch po nim zaginął. Podobno Loki wciągnął go w pułapkę i uśmiercił (zapomniałem dodać, że bóg wkraczając do Mitgardu musiał poświęcić swą nieśmiertelność). Tak więc ostatecznie, wyruszyłem ja. Do pomocy przydzielono mi młodą walkirię, Urshę – że niby ma doświadczenie ze śmiertelnymi. Wyruszyłem na poszukiwanie Amuletu i talizmanów otwierających poszczególne bramy.

ASGARD HALL OF WORLDS MITGARD

Wykonywanie swej misji rozpocząłem w znanym już Holu Światów. Jak na razie byłem właścicielem tylko jednego z talizmanów, więc nie miałem zbyt dużego wyboru – przekroczyłem portal wiodący do Mitgardu. Znalazłem się na zimnej, wikińskiej wysepce z ustawionymi dwoma monolitami – dziwne, nie sądziłem nigdy, że kultura megalityczna dotarła aż na naszą północ. Na jednym z nich wisiała tabliczka zachęcająca do znęcania się nad sąsiadem – nie będzie mi tu nikt zwalał winy na słabszych – strzeliłem w zachęcacza – pojawił się magiczny most. Przeszedłszy po nim trafiłem przed bramę wiodącą do grodu pana tej wyspy – jarla Rurika. Bramkarz – cham niemyty – ani myślał mnie wpuścić. No cóż: jak nie to nie, poradzę sobie inaczej. Skorzystałem z wejścia „od kuchni" – małego tuneliku najeżonego kolczastymi czaszkami, które to, jak zresztą każde zabezpieczenie antywłamaniowe, okazało się do przejścia. Dotarłem na małą przystań, z której dopłynąłem do samego grodu.

Na miejscu, jeszcze przed złożeniem wizyty władcy, spenetrowałem pobliską chatę i znalazłem tam, ukrytą w szafce, nader interesującą rzecz – bransoletę, symbol rodu Rurika. Teraz nadeszła już pora na spotkanie na najwyższym szczeblu – jarl opowiedział mi o problemach z najeżdżającymi jego ziemię Hakratami – najemnikami Lokiego. W skutecznej walce z nimi przeszkadzał mu także spór z sąsiadem – Eadriciem. Zaoferowałem swe usługi w charakterze mediatora.

Udałem się więc na wyspę Eadrica. Tu też napotkałem po raz pierwszy wojowników Hakratów – umiarkowanie wyszkoleni. Po drodze wstąpiłem także do miejscowej tawerny aby wysłuchać plotek krążących wśród mieszkańców Mitgardu – dowiedziałem się, że zaginął syn miejscowego króla. Była już najwyższa pora, aby wykonać misję, z którą tu przybyłem. W siedzibie władcy nie omieszkałem opróżnić kilku napotkanych po drodze skrzyń – należy łączyć przyjemność z obowiązkiem. Eadric, po okazaniu mu bransolety, nie zastanawiał się długo – pokój z Rurikiem był także i dla niego rzeczą w tej chwili nader ważną. Z propozycją sprzymierzenia się przeciwko wspólnym wrogom wróciłem do zleceniodawcy. W podzięce za dobrze wykonane zadanie dostałem list żelazny zapewniający mi wstęp do zamku króla.

Siedziba władcy okazała się niezbyt luksusowo wyposażona, ale, jak na wikiński gród przystało, dobrze ufortyfikowana. Przed złożeniem wizyty panu tych włości postanowiłem nieco pomyszkować po zamku. Szczególnie pomocna okazała się pomoc kuchenna – co prawda w jej historię o tajemniczych postaciach szwędających się po korytarzach niezbyt uwierzyłem, ale przynajmniej uruchomiła ona mechanizm otwierający tajne przejście znajdujące się pod jednym z gobelinów wiszących na zamku. W ten sposób dotarłem do prywatnych apartamentów króla. Po naciśnięciu ukrytego przycisku na drążku podtrzymującym baldachim nad jego łożem mogłem zabrać herbowy sygnet ze skrytki w ścianie. Posługując się nim jak przepustką mogłem wejść do zamkowych podziemi. Tutaj czekał już na mnie jeden z Hakratów (ciekawe co w ogóle robił on w zamku). Gdy zamienił się już w stertę kłaków na podłodze mogłem pogadać z więźniami w celi. Okazało się, że był to syn króla wraz ze swoim stryjem. Brat władcy, powszechnie podejrzewany o uprowadzenie siostrzeńca, dał mi list z prośbą o ratunek.

Tak oto, po krótkim wstępie, znalazłem się w sali tronowej. Król był zdumiony czytając list kreślony ręką domniemanego kidnapera. Okazało się, że winnym całego zamieszania był królewski doradca-czarownik planujący, jak to zwykle bywa, przejąć władzę w państwie. Nie został on jednak aresztowany, ponieważ natychmiast po wydaniu takiego rozkazu przez króla, rozpłynął się w powietrzu. Tak oto stanęło przede mną otworem wejście do Ro'Geld Midgardu. Aby zdobyć pierwszą część Amuletu należało jedynie wystrzelić trzy strzały wprost w odpowiednie otwory w ścianie, co uaktywniło most prowadzący nad lawą i można już było wkroczyć do miejsca będącego źródłem magii świata ludzi.

Pierwsza część misji w pierwszym ze światów była wykonana. Teraz należało jeszcze odnaleźć talizman otwierający kolejny portal. Następnym przystankiem w mej wędrówce była chata rybaka. Mąż ów opowiedział mi swą tragedię – jego jedyna córka została porwana przez bandy Lokiego i miała być złożona w ofierze. Otrzymałem od niego jeszcze talizman Thora pozwalający na bezpieczną teleportację i udałem się do siedziby wroga.

Znalazłem się w holu, w którym widoczna była galeryjka na piętrze, ale niestety nie prowadziły do niej żadne schody czy chociażby drabina. Mogłem jednak dostać się tam poprzez magiczną bramę spowitą płomieniami, przez które mężczyźni mogli przechodzić gdy były one niebieskie a kobiety – gdy czerwone. Dwie komnaty dalej ujrzałem dziwną rzecz – na podłodze leżały strzały a wokół nich to wysuwały się, to chowały stalowe ostrza. Można je było łatwo zdobyć wykorzystując moment, gdy ostrza schowane były w podłodze. Po naciśnięciu płyty wystającej ze ściany na miejscu strzały materializowały się kolejne przedmioty – miecz oraz księga zaklęć. W kolejnej komnacie odnalazłem poszukiwaną przeze mnie córkę rybaka. W podzięce za uwolnienie ofiarowała mi talizman otwierający kolejny portal. Używając ruchomego fragmentu podłogi w północno-zachodnim rogu poprzedniej sali mogłem dotrzeć do wyjścia. Zanim jednak opuściłem wyspę znalazłem zajęcie dla towarzyszącej mi walkirii – Ursha, jako lżejsza, mogła uaktywnić windę przy naczyniu z wodą, co pozwoliło jej zdobyć dodatkowy zwój z zaklęciami. Wróciłem do Holu Światów.











HEIMDALL 2



Do dziś przetrwała stara wikińska pieśń o Heimdallu Wołodyjowskim, pradziadzie naszego Pana Michała.





...stań unieś głowę, wsłuchaj się w słowa pieśni o Małym Rycerzu., PC

W stepie szerokim, którego okiem nawet sokolim nie zmierzysz...



UTGARD

Zaraz za polanką z płonącym ogniem trafiłem na pobojowisko. Jedyny żyjący uczestnik bitwy, jak się później okazało syn tutejszego króla, zdążył przed śmiercią wycharczeć, że ma mi coś ważnego do powiedzenia i żebyśmy spotkali się po jego śmierci w półświecie. Zmarł. Wystrzeliłem strzałę w magiczny ogień i spowił mnie półmrok przedsionka świata zmarłych. Dusza poległego królewicza wyjawiła mi problemy nękające ową krainę. Po tej niezwykle fascynującej rozmowie powróciłem do normalnego świata, zabrałem jego zbroję i udałem się do zamku. Okazało się, że także i władca tych ziem, Danak, ma problemy z istotami grabiącymi jego kraj. W odróżnieniu od Mitgardy, w Utgardzie byli to giganci. Zgodziłem się poszukać sprzymierzeńca, który wspomógłby jego walkę z najeźdźcami.



Udałem się na wyspę gigantów. Wodą z manierki ugasiłem płomienie wydobywające się z ognistej sadzawki, co wydatnie obniżyło temperaturę otoczenia. Dzięki tym zabiegom klimatyzacyjnym okazało się, że w następnej komnacie zamarzł strumyczek tworząc przejście do podziemi. Zszedłem po schodach i stanąłem niezdecydowany nad skrajem przepaści. Coś jednak kazało mi iść naprzód. Pełen obaw wysunąłem nogę i postawiłem ją w powietrzu. Pod moją stopą zmaterializowała się płyta prowadząca na drugi brzeg rozpadliny. W następnej komnacie stałem się posiadaczem talizmanu otwierającego przejście do drugiej części Utgardu i wycofałem się z wyspy. Następnym przystankiem była kwatera główna gigantów. Drogę na pokoje zagradzały odbijające się ogniste piłeczki wyskakujące z pyszczków rzeźb stojących na postumentach. Udało się jednak je wymanewrować. W kolejnej sali mą uwagę zwrócił stół z tajemniczymi zapiskami i stojącą obok nich świecą. Kartka z runami w żaden sposób nie dawała się podnieść ze stołu. Wpadłem jednak na inny pomysł – po prostu pchnąłem świecę, która ją spaliła. Pod spodem leżał talizman Her Ker'yn. Nie znałem żadnej krainy o takiej nazwie – widocznie było to miejsce kryjące się za zamkniętym portalem, przez który do tej pory przeszedł jedynie Odyn przynosząc Amulet do Mitgardu. Wróciłem do Holu Światów i skierowałem się do drugiej części Utgardu.

Zaraz po wyłonieniu się z docelowego portalu zostałem zaatakowany. Przytomność odzyskałem w zatęchłej celi, w której towarzyszyły mi tylko stada szczurów i bochenek spleśniałego chleba. Ledwie utrzymując się na nogach podszedłem do krat. Przez nieuwagę potrąciłem chleb, który wylądował na zewnątrz mego więzienia. Na to tylko czekał jeden ze szczurów – natychmiast złapał wypiek i uciekł pod ścianę poruszając przy okazji dźwignią, która, ku mojemu zdumieniu, otworzyła kraty i umożliwiła mi opuszczenie owego nieprzyjemnego przybytku.

Wszedłem po schodach na górę. Przyszedł czas na kolejne spotkanie na najwyższym szczeblu – tym razem z królem Ordokiem. Wręczyłem mu list od Danaka. Okazał „daleko idący entuzjazm i chęć kooperacji w zwalczaniu wspólnego zagrożenia zewnętrznego oraz wewnętrznych sił mających na celu obalenie jedynie słusznego modelu państwa czyli wikińskiej oligarchii klanowej". Z propozycją sojuszu wykonałem małą rundkę o Danaka i z powrotem, w zamian za co otrzymałem talizman otwierający drogę do kolejnego Holu Światów – Kalar'yn Hall of Worlds. Jeszcze tylko skok na dół do podziemi aby wziąć od kościotrupa drugą część Amuletu (czyżby był to ś.p. Baldur?) i mogłem wkroczyć na pozaświatową terra incognita.

KELARYN HALL OF WORLDS HER KERYN

Na hamaku wylegiwał się bumelant – postanowiłem go trochę rozruszać. Okazało się, że był kapłanem lokalnego boga przyrody – Andera. Jakoż i po chwili przeżyliśmy małe acz znaczące objawienie – oto i sam Ander zstąpił w postaci swej świetlistej, wyjaśnił sytuację polityczno–teologiczną panującą w światach Kelar'yn i zaproponował małe rendez–vous w swej posiadłości w świecie bogów – Tal Ker'yn. Jego kapłan po zakończeniu widzenia ofiarował mi Niflheim Talisman. Stwierdziłem, że bóg może chwilkę zaczekać i ruszyłem na zwiedzanie Her Ker'yn. Najpierw udałem się do wioski. Panowała w niej zgoła napięta atmosfera. Po ulicach szlajały się lotne patrole ciężkozbrojnych Daktów trzęsących światem (i będących na usługach tutejszego boga zła – Ashoka). Nawet w knajpie nie można było odsapnąć – jakiś Dakta znęcał się nad mieszczaninem odmawiającym pracy. Poirytowany tak jawnym naruszeniem Praw Człowieka i Obywatela postanowiłem ukarać napastnika natychmiastowym przeniesieniem do półświata. Zdziwiony barman stwierdził, że miło jest widzieć kogoś, kto umie przeciwstawić się panującemu terrorowi. No cóż... Komplementy zawsze miłe widziane. Tuż obok była fabryczka broni – postanowiłem i tam zaprowadzić nieco porządku. W nagrodę za usunięcie elementu wyzyskującego otrzymałem miecz. Tak się rozochociłem, że zmiótłbym z powierzchni całą armię, lecz tu, niestety, została już tylko kwatera zarządcy – dobre i to. Tak więc w wiosce nie było już nikogo z kim można byłoby się zabawić. Żądny nowych emocji udałem się do kwatery głównej Daktów.

Wejście do niej blokowała przetaczająca się tam i z powrotem kula najeżona kolcami. Dochodząc do logicznego wniosku, że sami Daktowie muszą jakoś opuszczać swą siedzibę, postanowiłem poszukać mechanizmu blokującego pułapkę. Znajdował się on we wnęce, do której należało wskoczyć między przetoczeniami się kuli. Znajdująca się tam płytka w ścianie zatrzymała mechanizm i spowodowała wysunięcie się schodów, po których wszedłem na górę. Dotarłem do komnaty z mapami. Naciśnięcie prawej odsłaniało dalszą drogę. W następnym pomieszczeniu czekał już wysłannik Ashoka zaalarmowany mymi wybrykami w wiosce. Myślałem, że mnie zaatakuje: ale on tylko rzucił pęk jakiegoś zielska na tacę z węglami i zniknął. W momencie gdy zioła spłonęły za moimi plecami wyłonił się... właściwie to powinienem tu użyć formy pierwszoosobowej czasownika „wyłaniać"... wyłoniłem się ja sam (a właściwie to moje lustrzane odbicie). Stanąłem jednak na wysokości zadania i popełniłem swoiste samobójstwo. Wtedy pan tego zamku ponownie ukazał się moim oczom i wykazując mordercze skłonności ruszył w mym kierunku. Po kilku minutach przestał się poruszać. Na wieki (cóż za pretensjonalne zdanie!) Ostał się po nim jeno talizman Tal Ker'yn.

Ostatnią niezbadaną wyspą był ląd oznaczony tajemniczo znakami zapytania. Wykończyłem tam wielkiego pająka i dotarłem do hali, której podłoga wyłożona była runami. W przejściu prowadzącym do dalszej części jaskini palił się ogień. Aby go zgasić należało przejść po runach według odpowiedniej kolejności. Instrukcja leżała obok. Była to krótka historia stworzenia świata według wikińskiej wykładni. Znając prawdziwe znaczenie run zaliczyłem ten test bezbłędnie. Dalej czekały na mnie maszkarony. Jak to zwykle z nimi bywa, były przytwierdzone do ścian komnaty. Między nimi unosił się trzeci element Amuletu. Aby go sprowadzić na ziemię należało każdej gębie posłać strzałę. Wzbogacony wróciłem do Holu Światów.

TAL KERYN

W siedzibie bogów pogadałem z Anderem. Opowiedział mi on o wyprawie Odyna do ich świata – nie ma co, szef rzeczywiście narozrabiał. A teraz tacy bohaterscy ochotnicy jak ja muszą naprawiać jego błędy... Dowiedziałem



CORE'94

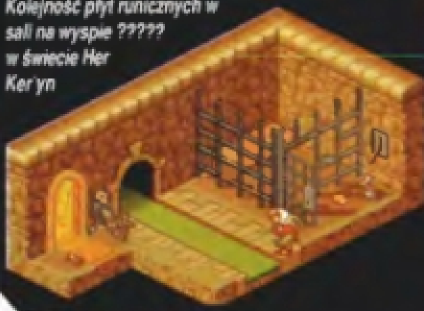
1MB AMIGA
AMIGA 1200
PC: VGA, SB, GUS

PRZYGODOWA

90% 80% 90%

Ceny (z VAT-em): Amiga – 495 tys., Amiga 1200 – 570 tys., PC – 550 tys.





ᛊᚾᛒᛗᛟᚦᛟᛡᚱᛉᛉ

Kolejność płyt runicznych w sali na wyspie ????? w świecie Her Ker'yn



ᛉᛯ	–	*PF Magic*
ᛉᛊ	–	*PF Fire*
ᛉᚠ	–	*PF Poison*
ᛒᚦ	–	*Cure Poison*
ᛒᛋ	–	*Resurrect*
ᛉᚢᛃ	–	*Shield 2*
ᛉᚠᛃ	–	*Physical combat boost*
ᛉᛯᛃ	–	*Magical combat boost*
ᛉᚠᛯᛃ	–	*Full combat boost*
ᚨᚢ	–	*Create object*
ᚺᚨᛋ	–	*Teleport*
ᛯᚦᚠᚢ	–	*Activate portal*
ᚲᛈ	–	*Cheat mode*

się, że czwarta (i ostatnia) część Amuletu znajduje się w sali na końcu korytarza. Abym jednak mógł tam wejść musiałem mieć święte symbole bogów Kelar'yn. Każdy z nich mogłem otrzymać w jednej z sześciu sal po obu stronach korytarza wykonując zadanie przygotowane przez danego boga. Do dzieła!

Mirin, pani śmierci.

Tutaj sprawa była jasna – aby spotkać się z boginią musiałem zginąć. W podzięce za me poświęcenie dostałem tablicę runiczną, topór bojowy oraz koronę Siri, autorki mego kolejnego zadania.

Siri, bogini sprawiedliwości.

Wkładając koronę na głowę przed boskim trybunałem rozpocząłem sąd. Sąd nad samym sobą. Wreszcie ktoś docenił moją wioskową demolkę. Jak to miło być zauważanym!

Ketar, bóg powietrza.

Kolejne wyładowania atmosferyczne przenosiły mnie w różne części chmurnego labiryntu. Stałem się tam posiadaczem hełmu oraz lustrzanej tarczy. Po powrocie do głównej sali poczułem, jakby ktoś włożył mi pochodnię do plecaka. Szybko wyciągnąłem stamtąd hełm. W tym momencie w przeciwległej części sali zmaterializował się pomost. Trzeci święty symbol był mój.

Jarok, bóg słabych.

Zadanie proste – załatwić boga. Gdy już legł pod naporem mojej broni palnej mogłem spokojnie wziąć jego symbol.

Myra, pani światła.

Kolejne banalne zadanie – po zapadających się świetlistych płytach należało przejść na drugą stronę bezdennej przepaści – łatwizna.

Ander, bóg przyrody.

To zadanie okazało się trudne. I to nawet bardzo. Musiałem wyhodować roślinę wyrastającą z trzech nasion (niby co to ma być? jakiś triploid czy co?) i posiadającą optymalne cechy (tzn. żadnej cechy „złej" przy czym posiadanie samych cech dobrych było niekonieczne) Każde nasiono (gameta?) posiadało garnitur trzech genów odpowiedzialnych za uaktywnienie się jednej z ośmiu cech. Cechami tymi były: jadalność/niejadalność, płodność/niepłodność, chwastowatość/niechwastowatość, działanie lecznicze/trujące. Cechy te wzajemnie się znosiły. Należało wybrać nasiona z takich trzech krzewów, aby powstała krzyżówka nie posiadająca ani jednej negatywnej cechy. Zebrane nasiona należało wyrzucić na trawniczek przed Anderem i czekać. Udało mi się już ze siódmym podejściem!

Z tak zdobytymi tablicami pośpieszyłem przed wejście do sali. Włożyłem je w odpowiednie miejsca w podłodze i otworzyłem drzwi. Za nimi ujrzałem unoszący się wśród czerwonej poświaty upragniony ostatni fragment. Wykorzystując swój talent do rozgryzania zagadek typu "jak zdobyć porządany przedmiot" wstawiłem lustrzaną tarczę przed kryształ utrzymujący Amulet (a właściwie jego część) w powietrzu. Zasilanie zostało odcięte a ja mogłem nacieszyć się skompletowanym świecidełkiem.

Wróciłem do Andera. Dał mi on swój symbol i polecił udać się do kapłana w Her Ker'yn.

HER KERYN po raz drugi

Kapłan po otrzymaniu znaku od swego pana otworzył przejście w ścianie drzew. Trafiłem nad małą lagunkę. Pomocny żółw przewiózł mnie na wyspę. Tam pogadałem z ostatnim ocalałym Duchem Ognia i zostałem przeteleportowany przez niego do mego własnego Holu Światów.

NIFLHEIM

Tak oto trafiłem do świata zmarłych. Początkowo wydawało mi się, że jestem w sytuacji bez wyjścia. Stałem na małej wysepce otoczonej zewsząd morzem lawy. O swej obecności przypomniał mi jednak Duch Ognia – obecnie znajdowaliśmy się w jego żywiole. Błyskawicznie uformował ze swego ciała łódź, którą udałem się w dalszą podróż.

Wylądowałem przed ponurym zamczyskiem. Zebrałem leżące tu zęby smoka i wszedłem do środka. Trafiłem do sali wypełnionej lawą. Aby nie zawracać sobie głowy wynajdywaniem właściwej drogi użyłem czaru PF Fire i wszedłem na górę. W następnej sali przejście blokowała spływająca lawa. Aby ją zatamować należało posłać po strzale w trzy gęby wykute w ścianie. Dalej spotkałem Helę, panią Niflheim. Buńczucznie oświadczyła, że nie mam tu czego szukać. Używając swej magii zablokowała przejście do dalszej części zamku. Ale od czego są ukryte przejścia? Następna komnata przypominała jakiś system transportowy – świadczył o tym pentagram znajdujący się w jednym z jej rogów. Aby go uaktywnić trzeba było ułożyć po jednym zębie smoka w każdym z okręgów namalowanych na ziemi. Trafiłem do istnego labiryntu korytarzy. Na jego końcu znajdowała się mała salka, a w niej oczekiwali na moje przybycie sęskinieni Loki i Ashok. Niestety. Tu moja moc okazała się zbyt słaba. Odebrali mi Amulet oraz talizmany i wtrącili do więzienia. Spotkałem tu duszę zmarłego syna Odyna, Baldura. I to był chyba już koniec – bez magicznych kluczy nigdy nie uda mi się otworzyć przejścia do mego świata, nie mówiąc już o wydostaniu się z celi.

Podpis: PooH, klepsydra itp....

Tak mogłoby to wyglądać według scenariusza w wersji pesymistycznej. Na szczęście scenarzyści z CORE postanowili zastosować stary jak teatr grecki chwyt znany jako "deus ex machina" i wprowadzili do akcji Andera, boga przyrody. Oddajmy ponownie głos Heimdallowi:

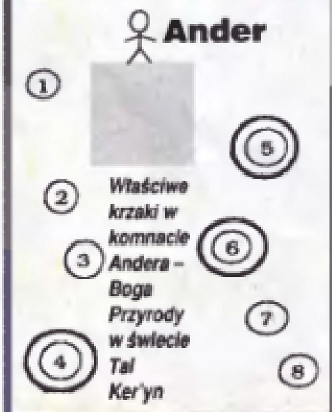
Przybity smutkiem bezmiernym spoczywałem w czeluściach, swej celi gdy nagle światłość jakowa pojawiła się przy mnie. Oto przybywał najszlachetniejszy z bogów Kelar'ynu – Ander. Zaoferował on teleportację do swego świata. Wtem Baldur oznajmił, że w jego posiadaniu jest talizman otwierający przejście do Sho Ker'yn. Wszyscyśmy się niezmiernie ucieszyli. Przeniosłem się przed odpowiedni portal.

SHO KERYN

Szedłem przez wielkie, puste (jeżeli nie liczyć strażników) sale. W jednej z nich musiałem odnaleźć ukryte przejście – było w prawym górnym rogu. Doszedłem do pomieszczenia, którego podłoga pokryta była gasnącymi i zapalającymi się na przemian czerwonymi i fioletowymi runami. Czerwone teleportowały mnie do wejścia, natomiast fioletowe odbierały chęć do życia. Umiejętnie wykorzystując puste fragmenty posadzki oraz wygaszanie się znaków przeszedłem dalej. Trafiłem na plac, na którym stały posągi: mój oraz Urshy. Do sali obok pomnika wejść mogła tylko odpowiednia osoba. W salach tych odbywały się pojedynki z naszymi lustrzanymi odbiciami. Wygraliśmy.

Tutaj mała uwaga. Jeżeli miałbyś jakieś problemy z pokonaniem odbicia Urshy (wynikające z jej niskiej wartości bojowej) to nie wpadaj w panikę i pozwól jej zginąć. Gdy to już nastąpi w sali tej pojawi się Heimdall walczący ze SWOIM odbiciem – jest je o wiele łatwiej pokonać. Gdy już zwycięży wróć do holu i po prostu wskrześ Urshę (czarem Resurect).

Przy fontannie skręciliśmy w prawo. Kolejne teleporty przeniosły nas do sali z naszymi cieniami. (Znowu?) Posadzkę pokrywały runy. (Znowu?) Kiedy wkroczyłem na nią okazało się, że mój cień robi to samo co ja. Co więcej – kiedy wchodził w pułapkę (np. trującego pająka lub ogień) jego rany stawały się moimi. Gdy udało mi się przejść przez podłogę stałem się (po raz drugi zresztą) posiadaczem amuletu. Wróciłem do wężowej fontanny. Kolejne wejście prowadziło do sali, w której należało przeciąć 4 liny podtrzymujące most.

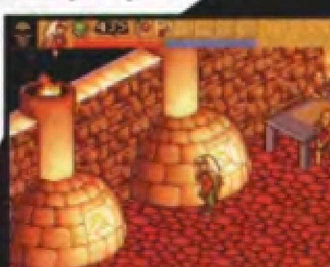


Gdy już opadł mogłem przejść do następnej sali gdzie oczekiwali na mnie (znowu?) Loki i Ashok. Pierwszy zwiał a drugiego musiałem pokonać. Po pewnym czasie doszedłem do wniosku, że jest nieśmiertelny. Rzuciłem więc w niego Amuletem, który, jak pamiętałem, posiadał właściwości zamrażające. Ashok zamarzł a ja ruszyłem w pogoń za ostatnim z bad guys. Dopadłem go w Holu Światów – tutaj mogłem już naruszyć jego boskie ciało co też uczyniłem. I ponownie zapanował spokój w Asgardzie – na wieki wieków amen. KONIEC.

PooH

Dystrybutor: Mirage

ᛟᛋ	–	*Disintegrate*
ᛒ	–	*Lesser heal*
ᛒᚢ	–	*Heal*
ᛒᛏ	–	*Extra heal*
ᛒᚼ	–	*Mass lesser h*
ᛒᚼᚢ	–	*Mass heal*
ᛒᛏᚼ	–	*Mass extra l*
ᚺᛏ	–	*Lighting bolt*
ᚺᛏᚼ	–	*Call lighting*
ᛊᛏ	–	*Fire bolt*
ᛊᛏᚼ	–	*Fire ball*
ᛊᚼᛋ	–	*Fire storm*





RICK DANGEROUS 2

CORE'90
Commodore 64
AMIGA
ATARI ST
1 1
ZRĘCZNOŚCIOWA
80% 70% 85%
Cena w tys. zawiera VAT



Rick był typem intelektualisty. Całymi dniami przesiadywał w miejskiej bibliotece zamknięty ze swoimi ukochanymi książkami. Jednym tchem pochłaniał podręczniki fizyki, chemii, mikrobiologii, socjologii, mechaniki. Gdy wiedział już wszystko, natknął się nagle na coś dotąd nieznanego...

Zagłębiając się w lekturę odkrył dotychczas nieznane pokłady doznań. Dotarł bowiem do Tej Jedynej – Książki Książek, Almanachu Wiedzy o Ludziach, Świecie i Archeologii Ogólnej. Jednym słowem Rick dotarł do „Wspomnień Indiany Jonesa". Postać ta zafascynowała go. Chciał być taki jak On. Mieć jego włosy, spojrzenie, profil, podpinkę w kurtce, chustkę w kieszeni oraz oczywiście kapelusz na głowie. Postać ta, jak widać, wywarła na dalsze życie Ricka wpływ znaczący, żeby nie powiedzieć – zasadniczy. Odtąd swój los związał z Przygodą i Archeologią.

W odległym układzie słonecznym była sobie planetka. Niby w istnieniu planet w układach słonecznych nie ma nic szczególnego, a jednak ta właśnie wyróżniała się spośród setek jej podobnych: pojawiło się na niej życie. Życie owo – jak to życie – rozpoczęło swą zwykłą krecią robotę ewolucji. W innych układach w takiej sytuacji dochodziło do powstania kieliszków 0,33 litra do podawania ginu z tonikiem, gdzie indziej owocem był człowiek lub pszenżyto*).

W tym jednak układzie ukoronowaniem wielomiliardoletniej drabiny ewolucji był Fat Guy. Istota owa, skądinąd przypominająca człowieka, zaplanowała podbój wszechświata. Pomysł ów, na tyle kretyński co nieziszczalny, wymagał do realizacji całej armii żołnierzy, personelu technicznego itp. Fat Guy niewiele myśląc wysłał statek zwiadowczy na najbliższą planetę w celu pobrania próbki miejscowej fauny inteligentnej aby sprawdzić jej przydatność.

Statek ów, jak łatwo się domyślić, trafił na Ricka przechadzającego się właśnie po londyńskim Hyde Parku. Dzielny ów mąż ani na chwilę nie stracił przytomności umysłu. W jego mózgu natychmiast powstał plan szybkiej dywersji kierującej statek ku nieuchronnej katastrofie.



Hyde Park, London

Rick znajduje się w wielkim statku zwiadowczym Fat Guya. Jego zadaniem jest dotarcie do sterówki i przeprowadzenie małej akcji sabotażowej niszczącej Niezwykle Ważne podzespoły statku, co poprowadzi go ku katastrofie i szybkim dryfie ku...

The ice caverns of Freezia

...ku małej planetce pokrytej na skutek niedoboru elektryczności i ciągłymi awariami klimatyzatorów wieczną zmarzliną. Znajdź wyjście z jaskiń, a czeka cię teleportacja ku zielonym lasom...

The forests of Vegetablia

...ku zielonym lasom Vegetablii, planety powstałej na skutek używania zbyt dużych dawek nawozów sztucznych w gospodarce uspołecznionej Fat Guya. Gdy uda ci się przebrnąć przez te niezbadane gąszcze, bądź gotów na bliskie spotkanie z...

The atomic mud mines

...z kopalniami radioaktywnego błota pokrywającego zapotrzebowanie energetyczne całego układy słonecznego, a zwłaszcza pozwalającego na utrzymanie w czystości...

Fat Guy Headquater

...siedziby szefa całego tego śmietnika. Na samym końcu gmatwaniny korytarzy czeka na ciebie On – sam wielki Fat Guy gotowy do śmiertelnego pojedynku. Jednak nawet gdy jesteś już pewien zwycięstwa – nie ciesz się: zło nigdy nie ginie. Zawsze musi pozostać jakaś jego cząstka, aby autorzy gier komputerowych mogli napisać kolejne części swych wspaniałych produktów.

Kilka (nie)dobrych rad:

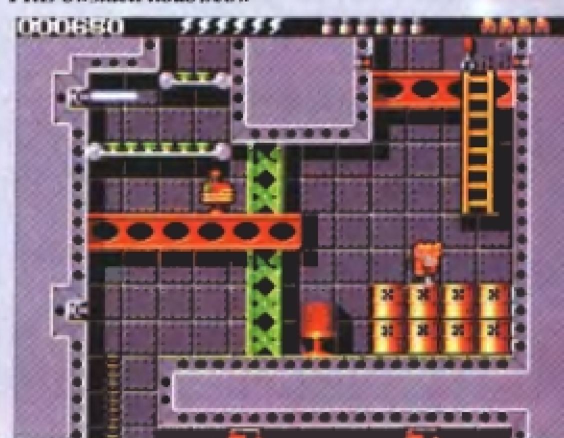
– nie stój w miejscu, bo zginiesz

– gdy teren przed tobą jest czysty, licz na szybką śmierć

– z każdej sytuacji jest jakieś wyjście (choć czasami nic na to nie wskazuje).

Pooh

**) Pszenżyto – duma PRL-owskich hodowców*





IKONOGRAFIA

- powrót do menu, opcja pozwalająca na zapis i odczyt stanu gry.
- przejście do menu wynalazków i budżetu.
- przejście do menu obrony i ataku.
- przejście do menu orbity i powierzchni. W innych operacjach namierzanie na określony asteroid.
- przejście na widok sektora K240.
- detonator, łatwiej jest go wywołać klawiszem D.
- przejście do menu budynków, kopalni i urządzeń kolonizacyjnych. W budynku CPU ikoną tą sprawdza się inwentarz budynków.
- pauza.
- powrót do menu.
- przejście na orbitę, gdzie stacjonuje zazwyczaj większość statków.
- zmiana widoku na powierzchnię, łatwiej wywoływany klawiszem SPACE.
- opcja służąca do uzyskiwania płatych informacji z satelitów, bądź w opcji statku SCOUT SHIP szpiegowanie danego asteroidu.
- ustalanie budżetu – wydatków ponoszonych na określone gałęzie produkcji.
- słupki pokazujące zapasy minerałów na danym asteroidzie. W opcji statku SCOUT SHIP nakazanie badań geologicznych na wybranym asteroidzie.
- Sci-Tek, czyli wynalazki do kupienia.
- wykaz zakupionych w opcji 15 wynalazków.
- przejście do menu obsługi floty uderzeniowo-obronnej. Należy posiadać budynek COMMAND CENTRE.
- przejście do opcji obsługi i wydawania rozkazów statkom.
- wejście w obsługę broni rakietowej. Ta sama ikona oznacza odpalenie zaznaczonych i namierzonych rakiet.
- namierzanie rakiet na cel. Po kupieniu MISSILE GUIDANCE SYSTEM określane jest także w procentach prawdopodobieństwo trafienia.
- odwołanie wydanego rozkazu.
- uaktywnienie informacji o zawartości czterech podstawowych elementów na każdym z asteroidów. Są to w kolejności: POWER, AIR, WATER, FOOD.
- przypisanie powierzchniom planet klawiszy funkcyjnych.
- stąd można uzyskać informacje o interesującej cię kolonii: POPULATION – liczba osób zamieszkująca kolonię, SURPLUS – przyrost naturalny, RADIATION – poziom skażenia, RESOURCE – lista zasobów kolonii, PROD – wielkość produkcji, USAGE – wielkość zużycia surowców do produkcji, SURPLUS – rozmiar nadprodukcji, SECURITY – stopień zdemoralizowania społeczeństwa, FLEETS – informacja na temat stacjonujących flot.
- powrót na powierzchnię.
- poruszanie asteroidem w przestrzeni kosmicznej. Musisz mieć wybudowane ASTEROID ENGINES z SCI-TEKU.
- opcja ta znajduje się w rozwinięciu ikony 24, pozwala na nadanie swojej kolonii dowolną nazwę.
- ikona ta znajduje się po wejściu do budynku COMMAND CENTRE. Pozwala na rozpoczęcie prac budowlanych nad stacją orbitalną. Do jej wyprodukowania niezbędne będą odpowiednie fundusze (ikona 14, fundusze na VEHICLE), a także surowce. Stację można wyposażyć w osłony oraz działka. Kosmiczny kompleks poza funkcjami obronnymi posiada także funkcje produkcyjne, niezbędne do tworzenia części statków kosmicznych.
- przelot floty na inną kolonię.
- atak nadlatującej floty wroga.
- atak floty na wybraną kolonię wroga.
- obrona przez flotę wybranej planetoidy.
- ikona tworzenia statków, występuje zarówno na stacji orbitalnej, jak w zakładach produkcyjnych (CONSTRUCTION YARD).
- ikona występująca podczas zbrojenia jednostek, zamienia pokazywaną broń na osłony i na odwrót.
- ikona występująca po wejściu do statku. Wydanie rozkazu patrolowania wybranego asteroidu.
- lądowanie statku na powierzchni.
- lądowanie statku w hangarach.
- przelot statku na inny asteroid.
- przyłączenie do statku w jednej z dziewięciu flot.
- opcja występująca tylko w statku-transporterze, pozwala na skolonizowanie niezamieszkałej planetoidy.
- pozwala na przezywanie surowców ze statku do magazynów na planecie.
- szpiegowanie za pomocą SCOUT SHIP.
- budowanie satelitów.
- wystrzeliwanie satelitów.

HISTORIA

Gdzieś w roku 2380, w odległości 15 lat świetlnych od Ziemi, dwa statki rozpoczęły rutynowe oczyszczanie sektora K240 z kłębiących się asteroidów. Nagle, po paru sanitarnych strzałach z działka jonowego, nastąpiła niespodziewana awaria układu zasilania na statku Syracuse UFF-145A. Wyłączyły się osłony chroniące statek przed meteorytami, zaś komputer pokładowy ciągnął na resztkach mocy zgromadzonej w akumulatorach. Służby techniczne nie zdołały usunąć źródła awarii i Syracuse roztrzaskał się o pierwszy większy asteroid.

Jak później wykazała ekspertyza, przyczyną tragedii był sabotaż ze strony jednej z ras walczących o sektor K240. Naukowcy podali informację, że K240 jest w tym rejonie najbogatszym w większość poszukiwanych minerałów. Natychmiast rozpoczęto eksploatację asteroidów dryfujących w tym sektorze...

MENU POCZĄTKOWE

Grę rozpoczynasz od wyboru rasy, z którą będziesz walczyć o sektor K240 (opcja ALIEN). Do wyboru jest jeden z ośmiu wrogów na trzech stopniach trudności. Różnica polega na wielkości finansów oraz ilości wynalazków przydzielonych ci z Federacji.

NOWE, ZNACZY SCI-TEK

SCI-TEK (ikona 15) to wykaz nowych wynalazków oraz broni Federacji dostępnych na zamówienie. W menu wynalazków znajdziesz opcje: PREV/NEXT – przeglądanie wynalazków, PURCHASE – złożenie zamówienia, CLEAR – odwołanie zamówienia oraz END – wyjście z SCI-TEK. Aby kupić cokolwiek, należy się upewnić czy podołasz kosztom zakupu – COST.

2nd GENERATION MINES – ulepszona, wydajniejsza kopalnia.

ANTI-MISSILE POD – urządzenie przeciwrakietowe.

ANTI-VIRUS MISSILE – neutralizuje zabójcze wirusy z rakiety o nazwie VIRUS.

ASTEROID ENGINES – silniki asteroidu, które pozwalają nim kierować.

ASTEROID TRACKER – monitorowanie szybkości i kierunku ruchu dowolnej planetoidy w sektorze.

BUILD ARMOUR – pancerze ochronne na budynki.

CONSTRUCTION DROID – robot pozwalający na podwojenie szybkości budowania.

DEFLECTOR – urządzenie skutecznie odpierające ataki wroga.

FLEET BATTLESHIP – licencja na produkcję statku w orbitalnym doku. Statek posiada 6 miejsc na broń oraz dodatki.

GRAVITY NULLIFIER – urządzenie generujące sztuczne przyciąganie. Asteroidy znajdujące się w polu działania wytracają prędkość, co zapobiega powstawaniu kolizji.

HI-ENERGY POWER STORES – akumulatory o zwiększonej pojemności energetycznej.

IMPROVED SENSORS – znacznie lepsza i doskonalsza wersja SENSOR ARRAYS, które stają się zbyteczne.

MEGA MISSILE – rakieta pozwalająca niszczyć asteroidy.

MISSILE BAY EXTENSION – magazyn i wyrzutnia, które pozwalają pomieścić podwójną liczbę rakiet.

MISSILE GUIDANCE SYSTEM – system naprowadzania rakiet. Daje większą szansę na trafienie w asteroid.

NUCLEAR MISSILE – nuklearna rakieta o tak dużej mocy, że poza budynkami niszczy także statki znajdujące się na orbicie.

ORE TELEPORTER – teleporter minerałów, pozwala na teleportowanie dowolnych ilości kruszczu na każdy wskazany asteroid, który posiada nieprzepełnione magazyny.

PHOTON TURRET – wysokiej klasy działko fotonowe stosowane przeciw myśliwcom.

PLASMA TURRET – najlepsze z dostępnych działek.

POWER AMPLIFIER – zwiększa dwukrotnie wydajność urządzeń produkujących energię.

POWER PLANT – elektrownia napędzana minerałem asteros, o wydajności 20 mw/dzień.

REPAIR FACILITY – urządzenie sterujące droidami naprawczymi, zwiększa ich wydajność remontową.

SCREEN GENERATOR – pole ochronne dla budynków stojących w okolicy urządzenia. Budynki chronione, po przejściu na widok drugi (SPACE), są zaznaczone kolorem białym.

SEISMIC PENETRATOR – dzięki nowym technologiom zastosowanym w tym urządzeniu staje się możliwe wydobycie takich surowców jak tarxium czy nexos.

SHIELD*40 i SHIELD*50 – nowe i mocniejsze odmiany osłon dla statków.

SOLAR MATRIX – gigantyczne baterie słoneczne o wydajności 8 mw/dzień (w przypadku użycia POWER AMPLIFIER ich wydajność zwiększa się do 16 mw/dzień).

STATIC INDUCER – urządzenie zakłócające pracę komputerów na wrogich statkach.

STASIS MISSILE – rakieta, która po trafieniu w asteroid zamraża jego powierzchnię, przez co wydobycie z niego surowców staje się niemożliwe.

TERMINATOR – licencja na produkcję statku z SCI-TEK. TERMINATOR posiada cztery miejsca na broń lub osłony.

TURRET OPTIMISER – urządzenie pozwalające zwiększyć dwukrotnie moc uderzeniową każdego działka.

VIRUS MISSILE – rakieta z wszystkożerącymi bakteriami. Wymaga 1 traxium.

WARP GENERATOR – oferuje maksymalną ochronę dla statków. Niestety pole siłowe nie jest ciągłe – pulsuje.

BUDYNKI

Wybór budowli do postawienia na powierzchni znajduje się w ikonie 7. Aby postawić budynek należy wybrać go z menu i wskazać kursorem miejsce budowy. Najbardziej potrzebne budynki znajdują się pod klawiszami 1–9. Jednym z ułatwień podczas budowania jest zmiana widoku na powierzchnię – klawisz SPACE.

Dostępne są następujące budynki:

CPU – ta budowla nie jest do kupienia, otrzymujesz ją na początku. CPU zbiera wszelkie informacje na temat kolonii i wyświetla je tak samo jak w ikonie 24. Budynek CPU stawia się także podczas pierwszych kroków kolonizacyjnych. Jeżeli CPU zostanie zniszczony podczas ataku, to w najlepszym przypadku stracisz dane o kolonii, a w najgorszym cała kolonia zostanie zrównana z ziemią.

LIVING QUARTERS – luksusowe domki, każdy z nich mieści 50 kolonizatorów.

RESIBLOCK – wieżowce mieszczące po 150 osób.

PROTECTED RESIBLOCK – wieżowce chronione działkami laserowymi.

MEDICAL CENTRE – centrum medyczne dbające o przyrost naturalny i zdrowie kolonizatorów.

SECURITY CENTRE – centrum bezpieczeństwa kolonii. Im więcej ich postawisz, tym mniej będziesz miał zmartwień w rodzaju strajków, kradzieży statków, i rabunków.

DECONTAMINATION FILTER – urządzenie chroniące ludzi i budynki przed zabójczym promieniowaniem. Niepostawienie go powoduje wzrost promieniowania (RADIATION w CPU lub ikona 24). Wzrost promieniowania skutkuje zwiększeniem umieralności oraz zmniejszeniem przyrostu naturalnego (SURPLUS).

POWER STORE – akumulatory magazynujące niezużywaną moc.



SOLAR PANEL – baterie słoneczne o wydajności do 2 mw/dzień.

SOLAR GENERATOR – udoskonalone i powiększone baterie słoneczne o wydajności 4 mw/dzień.

MINE – kopalnia wydobywająca minerały tuż pod powierzchnią.

DEEP BORE MINE – kopalnia wydobywająca minerały położone głębiej.

STORAGE FACILITY – spichlerz o pojemności do 600 jednostek.

STORAGE TOWER – duży spichlerz o pojemności do 1200 jednostek.

K 240

K240 stanowi logiczną kontynuację gry UTOPIA (opis w SS'14), powstałą również w firmie GREMLIN i napisaną przez tę samą grupę autorów. Jest to rozbudowana gra strategiczna o tematyce podbojów kosmicznych i eksploatacji odległych planet, która ma szansę odnieść sukces podobny jak jej krewniacy tematyczni – DEUTEROS i MILLENNIUM.

PROTECTED STORAGE TOWER – duży spichlerz chroniony działkiem laserowym.

CONSTRUCTION YARD – budynek konstrukcyjny odpowiedzialny za powstawanie mniejszych statków.

LANDING PAD – pola do lądowania połączone z podziemnymi hangarami. Składa się tutaj także wszystkie wyprodukowane statki.

SENSOR ARRAY – urządzenie wczesnego ostrzegania. Informuje o zbliżających się niebezpieczeństwach, np: flocie wroga, asteroidach na kursie kolizyjnym.

COMMAND CENTRE – centrum dowodzenia flotą. Bez tego budynku nie uruchomisz dostępu do opcji w ikonie 17.

WEPON FACTORY – fabryka produkująca poza uzbrojeniem także część twoich statków.

LASER TURRET – najbardziej popularne działko przeciw myśliwcom.

MISSILE SILOS – magazyny i wyrzutnie rakiet.

HYDROPONICS – maszyna – plantacja produkująca żywność dla 400 kolonistów.

HYDRATION PLANT – urządzenie uwalniające wodę z lodu w skałach. Jedna maszyna pozwala na napojenie 500 osób.

LIFE SUPPORT – fabryka tlenu, pokrywa zapotrzebowanie 500 osób.

ENVIRONMENT CONTROL – centrum przydziału produktów kolonijnych (tlen, woda, itd).

PROTECTED ENV/CTRL – chronione działkiem laserowym centrum przydziału.

SATELITTE SILOS – wyrzutnie satelitów szpiegowskich.

TRUDNE POCZĄTKI

Zaczynasz posiadając wynalazki SCI-TEK, jeden statek transporter, jeden asteroid oraz budynek CPU. Aby cokolwiek wybudować, należy w ikonie 13 przelać fundusze (pomarańczowy pasek) z MONEY na CONSTRUCTION. Dokonujesz tego poprzez przytrzymanie kursora przy opcji CONSTRUCTION i przesuniecię myszy w prawo. Teraz możesz budować, aż do wyczerpania funduszy z CONSTUCTION. Nowe pieniądze napływają do ciebie, ale na poczet funduszy (MONEY), skąd rozdzielasz je dalej. Oto sprawdzony schemat inwestowania:

2 RESIBLOCK lub 2 PROTECTED RESIBLOCK – budynki dla kolonistów, każdy z nich mieści 150 osób.

1 MEDICAL CENTRE – centrum medyczne.

2 SECURITY CENTRE – kolonia to nie raj, każdy chce mieć swoje prawa i często dochodzi do tego siłą. Poza tym w późniejszym okresie zdarzać się będą częste kradzieże pieniędzy, którym można zapobiegać.

1 DECONTAMINATION FILTER – chroni przed promieniowaniem, jeżeli się ono zwiększy, należy dostawić jeszcze jedno urządzenie.

10 do 15 SOLAR GENERATOR – powinno zadowolić apetyty energetyczne wszystkich urządzeń na powierzchni. Jeżeli jednak się tak nie stanie, to dobuduj 10 baterii.

4 MINE – zbyt duża liczba kopalni może doprowadzić do zbyt szybkiego wydobycia surowców, a co za tym idzie, zapchania magazynów (STORAGE).

1 STORAGE TOWER lub PROTECTED STORAGE TOWER – magazyny o pojemności do 1200 jednostek, spokojnie wystarczą do następnego przylotu transportowca Federacji.

1 CONSTRUCTION YARD, 1 LANDING PAD oraz 1 WEPONS FACTORY – pozwala na produkcję mniejszych statków kosmicznych.

1 SENSOR ARRAY – do wczesnego ostrzegania przed niebezpieczeństwem.

1 COMMAND CENTRE – centrum dowodzenia flotą oraz kontroli nad budową fabryki.

5 LASER TURRET – do ochrony całego posiadanego dobytku przed statkami obcych.

2 MISSILE SILO – do budowy śmiertelnej broni-rakiet.

1 HYDROPONICS – do produkcji żywności.

1 HYDRATION PLANT – do produkcji wody.

1 LIFE SUPPORT – do produkcji tlenu.

1 ENVIRONMENT CONTROL lub PROTECTED ENV/CTRL – do uczciwego rozdzielenia mocy, wody, powietrza i żywności. Drugi rodzaj budynku różni się tym, że posiada działko.

2 SATELITTE SILO – do wyrzucania szpiegowskich satelitów.

UWAGA: każdy asteroid posiada określoną „wyporność", której nie da się przekroczyć. Jedynym w tym wypadku posunięciem jest zburzenie zbędnych budynków, np: nadprodukujących baterii słonecznych w celu postawienia nowych, bardziej przydatnych budowli.

DOMINACJA FEDERACJI

Nad wszystkim dominuje Federacja oraz jej odnogi gospodarcze – korporacje. Jak każda bardziej wpływowa firma, także i Federacja chciała mieć swój interes w wydobyciu tysięcy ton minerałów, wysłała więc swój transporter w twoim kierunku. Aby zachęcić cię do współpracy, poza swoim transportowcem przysłała ci także w prezencie kilkanaście statków, które pod twoją kontrolą mają zapewnić bezpieczeństwo wydobywanym surowcom, a co za tym idzie, ciągłość dostaw dla Federacji po korzystnych i z góry ustalonych cenach. Nie należy jednak patrzeć na Federację jak na wyzyskiwacza, gdyż od czasu do czasu potrafi ona wynagrodzić twoją rzetelną współpracę w postaci datku finansowego czy też nowych obiektów latająco-transportujących.

OBRONA I ATAK

Obrona i atak to dwa niezmiennie towarzyszące grze K240 elementy. Przede wszystkim należy zainstalować działka na powierzchni. Co bardziej zamożni mogą zrezygnować z działek laserowych i kupić w SCI-TEK działka plazmowe, które są bardziej efektywną formą obrony. Wróg używa jednak floty dość rzadko, częściej stosując rakiety. Na nie możemy zaradzić tylko wynalazkiem z SCI-TEK pod nazwą ANTI-MISSILE POD czyli działkiem przeciwrakietowym.

ATAK jest szerszym pojęciem. Przede wszystkim należy przyswoić sobie zasady budowy statków i ich ataku. Aby wybudować statek należy posiadać na powierzchni następujące budowle:

CONSTUCTION YARD – projektownia, tu składasz zamówienie na mniejsze statki. W takim zamówieniu podane są takie dane jak: BUILD TIME – czas budowy, ORE NEEDED – surowce potrzebne do wyprodukowania, COST – koszt ogólny+cena wyposażenia, HARDPOINTS – ilość miejsc na zamontowanie broni lub osłon. Po ustaleniu ilości sztuk, ikoną 33 przydzielasz pieniądze w budżecie (ikona 13) na konto VEHICLES.

WEAPONS FACTORY – fabryka uzbrojenia.

LANDING PAD – lądowiska połączone z podziemnymi hangarami. Stąd wypuszczasz wszystkie statki.

Bronić się możesz także za pomocą ORBITAL SPACE DOCK. Aby wybudować tę orbitalną fabryczkę ciężkich statków należy wejść w budynek COMMAND CENTRE i użyć ikony 28. Teraz ustalasz parametry obronne stacji orbitalnej (uzbrojenie i osłony) i potwierdzasz decyzję budowy. Pamiętaj o posiadaniu funduszy na koncie VEHICLES. Posuwanie się prac nad stacją możesz obserwować wchodząc na orbitę za pomocą ikony 10 (rozszerzenie ikony 4).

Załóżmy jednak, iż wolisz atakować. W tym wypadku najbardziej będą skuteczne destrukcyjne rakiety. A oto sposób ich produkcji oraz niezbędne budynki:

WEAPONS FACTORY – fabryka uzbrojenia.

MISSILE SILO – magazyny rakiet. To tutaj składasz zamówienia. Pamiętaj o tym, aby posiadać odpowiednie surowce do ich produkcji. Potrzebne są ci jeszcze fundusze na produkcję, przydzielasz je w ikonie 13 do rachunku MISSILES. Po wyprodukowaniu rakiety możesz ją odpalić – należy przejść do ikony/menu 3 i kliknąć na ikonę 19. Po prawej stronie widzieć będziesz wyprodukowane rakiety. Po ustaleniu, które głowice odpalesz, musisz jeszcze ustalić, w którego asteroidę mają uderzyć – ikona 20.

Drugą formą ataku jest używanie samodzielnie uformowanej floty. Flotę tworzysz w menu każdego statku poprzez wciśnięcie ikony 39. Flotę kontrolujesz za pomocą ikony 17 (z ikony 3). Ustalasz tutaj formy uderzeń na flotę przeciwnika. Poza flotą, do ataków możesz używać także pojedynczych jednostek. Wystarczy w menu statku wskazać ikonę przelotu (38), wyznaczyć objekt docelowy, a atak zostanie automatycznie zrealizowany po przybyciu statku na obcą planetę.

SZPIEGOSTWO

To bardzo ważna funkcja w grze. Obce cywilizacje szpiegujesz za pomocą satelitów. W budynku MISSILE SILO wyznaczasz liczbę satelitów do wyprodukowania, a następnie w budżecie (ikona 13) przydzielasz fundusze na rachunek INTELLIGENCE. Jeżeli chcesz wystrzelić satelitę w kierunku obcej kolonii, to wskazujesz na ikonę asteroidu, a następnie potwierdzasz skierowanie tam satelity (ikona z satelitą). Aby uzyskać informacje o wrogim asteroidzie, musisz wejść w ikonę 12 (pod ikoną 2) i wybrać planetę, na orbicie której znajduje się czynny satelita. Uzyskasz teraz dostęp do informacji o liczbie ludności, rodzajach budynków, rodzajach przetrzymywanych rakiet itp. Oczywiście każda informacja kosztuje (rachunek INTELLIGENCE).

GI200

GREMLIN'94
1MB AMIGA
AMIGA CD32
3
STRATEGIA

80% 70% 75% 90%







HAND OF FATE

Oto mamy przed sobą całkowicie nowy jakościowo wytwór rodzimego przemysłu gier komputerowych. Przygodówka HAND OF FATE (opis w SS'11), mimo że w październiku mija okrągły rok od momentu jej ukazania się na Zachodzie, doczekała się w pełni spolszczonej edycji.

Po opadnięciu emocji zastanówmy się nad istotą całego przedsięwzięcia. HAND OF FATE jest grą, w której nie występują interaktywne konwersacje, pojawia się za to sporo komentarzy opisujących otoczenie. Wskazując kursorem poszczególne elementy otoczenia otrzymujesz za każdym razem oddzielny opis przedmiotu i sporo zabawnych tekstów. Można marzyć, by w przyszłości spolszczane były też tytuły takie jak SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN, gdzie znajomość języka obcego jest niezbędna do ukończenia gry.

Tłumaczący angielskie teksty panowie Zadrąg i Kretowicz wykonali swoją robotę niczym solidni rzemieślnicy, od czasu do czasu zaskakujący inwencją („Odwrócone Wieże Machloi" zamiast „Wieże Hanoi"), momentami rozczulający („O, o" i „A ha") a generalnie po prostu poprawni.

Oczywiście można narzekać, że do przedsięwzięcia nie zaangażowano satyryków czy humorystów, którzy w ten lub inny sposób z pewnością mogliby swą wyobraźnią ubarwić tłumaczenie, nasączyć je specyfiką języka polskiego. Przydałby się również obdarzony lepszą dykcją głos aktora do odczytania listy dialogowej wprowadzenia, bo ten kto ją w grze czyta sprawia wrażenie, jakby zjadała go trema.

Rozumiem jednak – to jeszcze nie ta skala przedsięwzięcia i przyznaję, że biorąc pod uwagę możliwości i aktualną sytuację rynkową, pojawienie się w pełni spolszczonej wersji HAND OF FATE powinno się uznać za wielkie wydarzenie. Gra jak była dobra, tak jest nadal, a dodatkowo można ją już teraz rekomendować dziesięcio- czy dwunastoletnim dzieciakom, których wcześniej przerażała banera językowa. Dlatego miodność tej wersji jest o jedno oczko wyższa niż wersji anglojęzycznej.

Micz

Dystrybutor IPS Computer Group

WESTWOOD'93

PC: VGA, SB, GUS

8

PRZYGODOWA

90% Grafika | 85% Dźwięk | 85% Grywalność | 793 Cena w tys. zawiera VAT



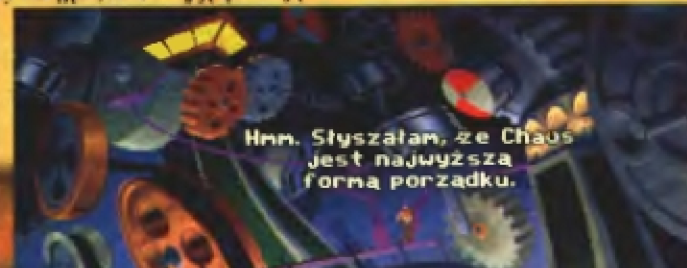
Teraz mogą pograć nawet ci, którzy mają w szkole tylko niemiecki i rosyjski...





...bo jak mawiał Mikołaj Rej: Polacy nie gęsi, lecz swój język mają!







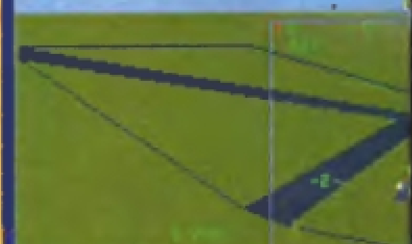
Światek komputerowy i wszystko co z nim związane rozwija się bardzo szybko. Większość rzeczy starych okraszana jest przymiotnikiem „jary", lecz w grach komputerowych tylko wybitne, zbudowane wokół świetnego pomysłu produkty są wspominane dłużej niż rok czy dwa. Na pewno nie oszalałem i nikomu nie będę wmawiał, że opisywane symulatory są lepsze od STRIKE COMMANDER, czy FLEET DEFENDER, jednak mają one wielką zaletę, o której nowoczesne gry mogą tylko marzyć. Mianowicie te trzy stareńkie symulatory chodzą na poczciwych AT-kach, a nawet XT. Nie mają wielkich wymagań, mieszczą się na jednej dyskietce.

Świat idzie ostro naprzód, jednak Polska ostatnio jakoś nie jest centrum światowej komputeryzacji i wielu ludzi posiada modele komputerów, o których na Zachodzie dawno zapomniano. Trzy opisywane symulatory są przykładem dość dobrych gier, w które z przyjemnością mogą pograć posiadacze skromniejszych komputerów.

Pod względem grafiki niezaprzeczalnie wyróżnia się G-FORCE. Trzeba jednak wziąć po uwagę, że jest to program najmłodszy. Zarówno G-FORCE jak i KNIGHTS OF THE SKY są zbliżone do strzelaninek o charakterze symulatora. Szczególnie strzelankowo wyglądają „Rycerze Nieba", lecz jest to następstwem realiów historycznych, gdyż bardzo trudno zrobić symulator prawidłowo opisujący zachowanie się w powietrzu wspaniałych dwupłatowców Pierwszej Wojny Światowej. Niewątpliwie pod względem realizmu wybija się FLIGHT OF THE INTRUDER. Oprócz części symulacyjnej daje on też możliwość dowodzenia operacjami lotnictwa morskiego na obszarze Wietnamu Północnego. Gracz będzie musiał wypełnić założenia dowództwa przygotowując różnorakie misje dla samolotów F-4 Phantom i A-6 Intruder.

G-FORCE

Pełna nazwa G-FORCE to STRATEGIC FLIGHT SIMULATION lub MIG-29M SUPERFULCRUM w wydaniu firmy DOMARK (Kolekcja Klasyki firmy IPS). Najmłodszy, najładniejszy z opisywanych symulatorów. Wydany w kwietniu zeszłego roku przez VIRGIN. Jest to jeden z nielicznych symulatorów samolotów wyprodukowanych po wschodniej stronie żelaznej







SYMULATORY

KNIGHTS OF THE SKY
FLIGHT OF THE INTRUDER
G-FORCE

kurtyny. Dokładniej, jest to symulator samolotu MiG-29. Samolot ten zaprojektowany w biurze konstrukcyjnym Mikojana i Gurewicza stanowi jedną z lepszych konstrukcji radzieckich. Naddźwiękowy myśliwiec przechwytujący MiG-29 jest jedynym z nielicznych samolotów, którego obawiają się piloci F-15C (jednak nieliczne starcia F-15C z irackimi Migami kończyły się sukcesami pilotów amerykańskich). Notabene MiG-29 jest najlepszym myśliwcem znajdującym się na wyposażeniu polskich sił lotniczych.

Wróćmy jednak do gry. Twoje lotnisko znajduje się na bliżej nie określonym terenie. W pobliżu twej bazy rozmieszczone są trzy inne lotniska, kilka magazynów, przeprowadzono linie kolejową i drogi, zaś gdzie niegdzie rzucony jest plutonik czołgów lub pojazdów opancerzonych. Twoje zadanie jest proste jak konstrukcja cepa (dla niedoświadczonych: cep składa się z dwóch kijów i rzemienia) – musisz wyeliminować wszystkie cele. Na mapie zaznaczasz sobie punkty nawigacyjne i już możesz startować na podniebne wojaże. Cały przydomek STRATEGIC FLIGHT SIMULATION ogranicza się do zaznaczania punktów nawigacyjnych.

Twój MiG uzbrojony jest w kierowane pociski rakietowe AS-7 KERRY i AA-8 APHID (nomenklatura NATO), w niekierowane pociski rakietowe S-240 oraz działko. Aby zniszczyć cel naziemny rakietą kierowaną, musisz na radarze wybrać cel do ataku i odpalić pocisk. Pamiętaj, że dla celów naziemnych i powietrznych są dwa odrębne tryby pracy radaru. Gdy chcesz przywalić zupełnie niekierowaną rakietą lub działkiem, musisz po prostu utrzymać cel w celowniku pośrodku HUD-a i nacisnąć spust. Gdy skończy się amunicja, wracaj na macierzyste lotnisko, aby się dozbroić i zaznaczyć nowe punkty nawigacyjne po czym startuj by niszczyć dalej.

Producent: VIRGIN'93, 1 dyskietka

Ocena ogólna: 60%

Klawiszologia

1-9 – przepustnica
Backspace – zmiana uzbrojenia
W – hamulce w kołach
E – silniki on/off
R – zasięg radaru
Q – dźwięk
O – widok z przyrządami lub bez
P – pauza
] – zmiana trybu pracy MFD
A – autopilot
S – grafika
F – flary
L – koła
; – zmiana punktu nawigacyjnego
V – widok zza samolotu
B – hamulce powietrzne
C – chaff   Ctrl-E – katapulta
Keypad – widoczki



FLIGHT OF THE INTRUDER

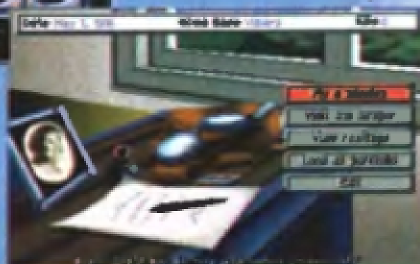
Symulator ten wydany został przez SPECTRUM HOLOBYTE prawie cztery lata temu. Jego tematyką są operacje lotnicze przeciwko Wietnamowi Północnemu prowadzone z lotniskowców w ramach kampanii LINEBACKER. Program ten oferuje symulatory: samolotów A-6 Intruder i F-4 Phantom. Grumman A-6 Intruder jest podstawowym bombowcem startującym z lotniskowców. Wietnam był pierwszym teatrem działań wojennych na którym użyto tego typu samolotu. W jednej z wersji A-6 jest samolotem do prowadzenia wojny elektronicznej. F-4 Phantom był podstawowym myśliwcem floty (teraz zastąpiony przez F-14).

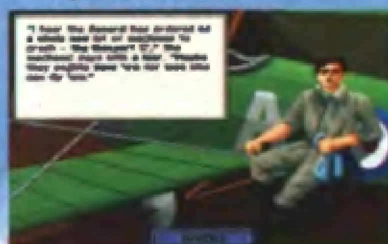
Grając w FLIGHT OF THE INTRUDER wykonujesz misje szturmowe przeciwko celom naziemnym takim jak mosty, SAM-y, fabryki czy elektrownie – jako pilot Intrudera. Gdy zasiądziesz w F-4, twoim zadaniem będzie przechwycenie wietnamskich MiG-ów 21. Możesz także pełnić funkcję oficera opracowującego misje dla Intruderów i Phantomów. Po wybraniu tej opcji musisz rozsądnie planować wszelkie operacje, przede wszystkim mając na uwadze bezpieczeństwo załóg – musisz dbać o jak najmniejsze straty własne. Gra ogólnie jest dosyć trudna i oferuje całkiem dobry poziom realizmu (jak na tamte czasy). Na uwagę zasługuje także bardzo dobry podręcznik zawierający wiele różnych informacji o lotniczym fragmencie wojny w Wietnamie. Polecam ten program osobom, które lubią dobre symulatory, bez dobrej grafiki i dobrego dźwięku.

Dystrybutor: MarkSoft, cena 270 tys.

Producent: SPECTRUM HOLOBYTE'90

Ocena ogólna: 65%





KNIGHTS OF THE SKY

Jeden z pierwszych symulatorów zrealizowanych przez MICROPROSE. Estetyczna wektorowa grafika i mnogość samolotów do wyboru znacznie podwyższają miodność gry. W grze jesteś pilotem alianckich sił powietrznych podczas pierwszej wojny światowej. Możesz uczestniczyć w całowojennej kampanii, walczyć z jakimś niemieckim asem lub z kolegą przez kabelek. Przed każdą misją przechodzisz odprawę – uważnie jej wysłuchaj, gdyż twoim zadaniem nie będzie zestrzelenie stu samolotów wroga, lecz musisz wypełnić określone zadania. Najważniejsza jest mapa z zaznaczoną trasą lotu. Podstawową zasadą jest lot na kompas, gdyż żadnych autopilotów i HUD-ów nie uświadczysz. Gdy dostaniesz się w rejon celu, z jak najmniejszej wysokości zrzuć bomby (im mniejsza wysokość tym większa szansa, że ty trafisz i że ciebie trafią). Często też jesteś zmuszony toczyć pojedynki lotnicze – uważaj więc na swoją szóstą.

Producent: MICROPROSE'90

Ocena ogólna: 60%

Klawiszologia

F1-F10 – widoczki z zewnątrz
1-4 – widoczki z kabiny
R – replay
O – silniki on/off
+/- – przepustnica
SPACE – mapa
Z/X – przybliżanie/oddalanie

— — —

KaYteck



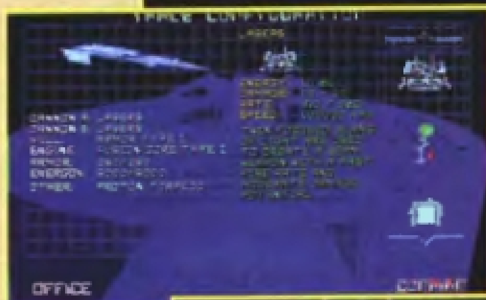
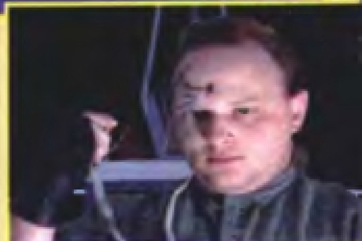






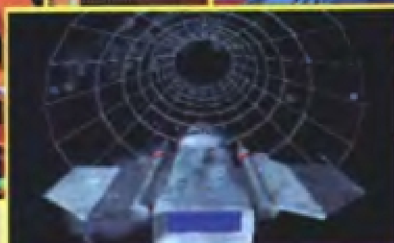
DELTA V









Dalecy jesteśmy od twierdzenia, że wszystkie gry są piękne, mądre i odkrywcze. Oprócz tych, które przez wiele godzin mogą stanowić godziwą rozrywkę, pojawiają się także wydawane przez duże firmy tytuły, których autorzy w ewidentnie jawny sposób kpią z gracza. Uważamy, że powinniśmy informować również o tego rodzaju produktach.

BETHESDA SOFTWORKS nadal usilnie próbuje dołączyć do peletonu producentów markowych gier komputerowych. Niestety nadal pozostaje o kilka długości w tyle.

Niegdyś firma wyprodukowała będącą szczytem złego gustu grę TERMINATOR 2029, potem poprawiła nieco swe notowania poprzez wydanie TERMINATOR RAMPAGE, by następnie znów wykonać salto wypuszczając na rynek ARENĘ. Teraz BETHESDA proponuje nam, jak to określa, „nowy typ rzeczywistości wirtualnej", czyli strzelaninę DELTA V. Pomijając napuszone określenia (o VR bajdurzą dziś wszakże niemal wszyscy producenci gier) spróbujmy bez uprzedzeń przyjrzeć się samej grze.

DELTA 5 zajmuje na dysku około 16 megabajtów, posiada niemałe wymagania sprzętowe – na 486 DX działa poprawnie, na wszystkim co wolniejsze, powinno się przestawić detale na minimum, ale wtedy podziwia się jedynie pozbawione cieniowania surowe prostopadłościany i walce.

Jest dwudziesty drugi wiek, rządzące światem korporacje budują gigantyczne sieci, zapobiegające wykradaniu informacji przez wszędobylskich piratów. Potrzebni są testerzy, mknący w specjalnie skonstruowanych bolidach poprzez sieć połączeń, by wykryć ewentualne nieszczelności systemu. Nazywają się oni „Netrunners", a jak można sądzić z wprowadzenia, stanowią zgraję czubków, mamionych za pomocą elektronicznej aparatury oddziałującej bezpośrednio na mózg.

Nieważne, że fabuła się sypie, przejdźmy do samej rozgrywki. Znajdujemy się w kabinie sterowniczej, po wyborze sprzętu do walki zostajemy załadowani do pojazdu i wyekspediowani na ścieżkę zdrowia. Wygląda ona jak wąski odkryty kanał Gwiazdy Śmierci, z tym dodatkiem, że oprócz nadlatujących zewsząd przeciwników, mamy jeszcze do czynienia z rozstawionymi na drodze konstrukcjami utrudniającymi lot. Trzeba przemykać pomiędzy wąskimi szczelinami, z dala od grzmiących działek. W przypadku kolizji pojazd odbija się jak kula bilardowa, by za chwilę ponownie ruszyć z kopyta do przodu. Po drodze zbiera się bonusy takie jak dodatkowe osłony, można również wpaść w pole siłowe redukujące energię. Celem jest dolecenie do pewnego punktu. Jeśli wcześniej tarcze ochronne bolidu nie obróciły się w perzynę i nie dopadł cię czyhający zazwyczaj na końcu pojazd specjalny, wykonałeś misję. I tak dalej i dalej, zmieniają się tylko kolory tel.

Mimo że grafika jest niezła, tym co denerwuje jest potworne ubóstwo elementów gry. Po chwili lotu tracisz kontakt z grą, dając się ponieść jednostajności. Natomiast po serii kilku pod rząd odbić od tej samej przeszkody masz nagłą ochotę roztrzaskać filtr, a następnie monitor. DELTA 5 jest przykładem gry nieprzemyślanej – pomysł niby stary jak świat, który w przyzwoitym wykonaniu mógłby okazać się przebojem, w rękach BETHESDY przeistoczył się w coś, co nie ma w sobie za grosz fantazji. Powiadam – jest to gra na jedną godzinę.

Micz




BETHESDA'94

PC: VGA, SB, GUS

6

STRZELANINA

Grafika	Dźwięk	Grywalność
85%	50%	60%

Cena w tys. zawiera VAT

LAST ACTION HERO

Jack Slater to twardy gość. Gdy dostaje komunikat o napadzie na bank, od razu siada za kółko i wyrusza na uliczne polowanie. Bandziory w mikrobusie kręcą się w kółko po mieście (idioci), zadaniem Slatera jest ich uziemienie. Trzeba uważać, bo co pewien czas tylne drzwiczki uciekającego pojazdu



uchylają się i seria z karabinu maszynowego ostrzega, żeby nie interesować się znajdującymi się wewnątrz mikrobusa zrabowanymi pieniędzmi. Jack Slater to jednak wyjątkowo twardy gość...

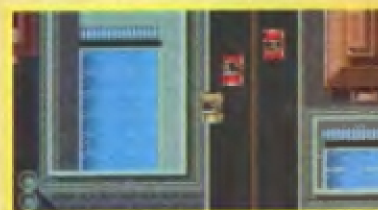
Gra LAST ACTION HERO na początku budzi dreszcz zgrozy. Wydawać coś takiego w roku 1994! Gra zawiera trochę digitalizowanego filmu, proste mordobicie oraz szaloną jazdę po mieście.

W tej ostatniej dostajemy pewien limit czasu oraz energię pozwalającą na przeżycie iluś tam kolizji – zaś celem jest dogonienie i staranowanie pędzącego pojazdu bandytów. Odliczając grafikę i muzykę, które ranią oczy i uszy, miodność akurat tej sekwencji gdy grasz w nią po raz pierwszy jest o dziwo duża. Strzałka pokazuje aktualną lokalizację bandytów, musisz zmierzać w ich kierunku, starając się nie miażdżyć innych uczestników ruchu drogowego i nie biorąc na maskę przechodniów. Przez pierwsze pół godziny zabawa jest przednia, a gdy jeszcze gra się w większym gronie i słyszy komentarze na temat jazdy – sam omal nie wykorkowałem ze śmiechu.

Niestety, potem jest coraz gorzej. Nie najlepsza sekwencja ulicznej walki, ponownie jazda po mieście, znów walka. Wszystko wciąż przy słabej grafice i odstraszających tonach muzyczki. Żądanie poważnych pieniędzy za taką grę stanowi oznakę barbarzyństwa.

Film LAST ACTION HERO był finansową klapą (zwrócenie się kosztów produkcji jest w Ameryce, inaczej niż u nas, uważane za porażkę) i w sumie mizerny poziom jego komputerowego odpowiednika nie dziwi tak bardzo, zwłaszcza gdy się pamięta grę TERMINATOR 2. Arnolda jednak ostatnio ponoć bardziej niż ekranowe wyczyny su-





permana zajmuje zmienianie pieluch i karmienie własnych pociech, zła sława gry do jego uszu zapewne na szczęście nie dotrze. Pocieszeniem może być tylko ostatni film – „True Lies".

Micz

PSYGNOSIS'94

1MB AMIGA
PC: VGA, SB

6 2

ZRĘCZNOŚCIOWA

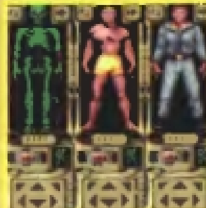
60% Grafika · 50% Dźwięk · 60% Miodność

Cena w tys. zawiera VAT



ROBINSON'S REQUIEM





Firmę SILMARILS zna prawdopodobnie każdy. Francuscy programiści zasłynęli jako twórcy cyklu ISHAR, produktu jak na swój czas rewolucyjnego. Po dzień dzisiejszy każde ich nowe przedsięwzięcie orientowane jest zarówno na posiadaczy PC jak i Amig, co w oczywisty sposób wpływa na ogólny profil SILMARILS.

SILMARILS'94

1MB AMIGA
PC: VGA, SB

4 6

ROLE-PLAYING

80% Grafika · 55% Dźwięk · 55% Miodność

Cena w tys. zawiera VAT

W bieżącym roku firma zaskoczyła publiczność wydaniem ROBINSON'S REQUIEM. Objętościowo gra nie przekracza sześciu megabajtów i jest pierwszą produkcją SILMARILS posiadającą pełny scrolling, można także patrzeć pod pewnym kątem zarówno w górę jak i w dół. Grafika jest bardzo ziarnista, poza drzewkami oraz sylwetkami gór niewiele jest innych elementów krajobrazu, przypomina to trochę ARENĘ, ale w zubożonej formie.

Fabuła jest taka, że znalazłeś się na skutek awarii pojazdu kosmicznego na obcej planecie i jedyne co ci pozostaje to przetrwanie. Program próbuje naśladować rzeczywistość – podawana jest dokładnie aktualna pora dnia oraz temperatura otoczenia, występuje efekt powolnego zapadania nocy, czasem pada deszcz i uderzają pioruny.

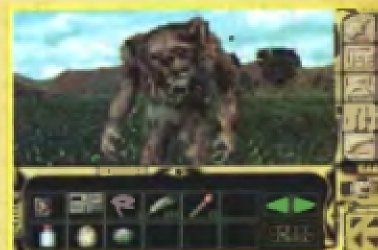
Gra aspiruje również do miana wiernej symulacji ludzkiego ciała. W trakcie potyczki można np. stracić oko, czego efektem będzie później zmieniony sposób widzenia akcji – nasada nosa wypełnia część ekranu. W ROBINSON'S REQUIEM występuje masa pastylek i medycznych akcesoriów, których znaczenie często jest enigmatyczne. W wyniku poniesionych ran możesz obandażować zmasakrowaną część ciała, lub w razie potrzeby założyć uciskowy opatrunek – brrr. Bohaterowi przydzielasz także części garderoby oraz broń.

Trzeba zadać jednak nieuchronne i dobijające pytanie: po co te statystyki!? Po co to ciągłe łykanie pastylek, robienie zastrzyków, bandażowanie ran? Substytutem akcji w ROBINSON'S REQUIEM jest ciągły niepokój, czy za moment nie umrzemy z odwodnienia a może z powodu wyczerpania po przejściu kilku kilometrów. Autorzy zamiast wymyślić choćby nawet coś nieodkrywczego ale zajmującego, próbowali eksperymentować, czego efekt jest moim zdaniem skandaliczny. Gra stwarza całkowicie sztuczne problemy a jej ociężałość pogłębiana jest jeszcze przez stojącą w miejscu akcję.

Micz

Dystrybutor: Mirage











Po bitwie o Anglię Niemcy zaprzestali masowych ataków na brytyjską ziemię. Dochodziło do nalotów, lecz nie miały one charakteru żadnej większej kampanii. Przez pewien czas trwała równowaga sił, zaś w roku 1944 alianci przystąpili do robienia kompletnego kiperzu z Trzeciej Rzeszy i jej machiny wojennej. Najpierw rozpoczęły się straszliwe naloty dywanowe. Osłaniane przez Mustangi olbrzymie Liberatory, Wellingtony, B-17 a później B-29 robiły gruzowiska z niemieckich miast, fabryk wojskowych i wszelkich innych instalacji o znaczeniu militarnym. W przededniu lądowania w Normandii naloty nasiliły się. Także naloty AEAF (Alianckie Ekspedycyjne Siły Powietrzne) nękały wszelkie cele znajdujące się na kierunku uderzenia alianckiego. Bardzo istotne były dla Sił Ekspedycyjnych lotniska oraz samoloty Luftwaffe zarówno te które wystartowały jak i te stojące na pasach startowych i w hangarach.

Drugim celem były wszystkie instalacje związane z transportem – stacje przeładunkowe, tory kolejowe, wielkie dworce. Poprzez niszczenie transportu kolejowego chciano wydłużyć czas w jakim doborowe niemieckie jednostki pancerne oraz uzupełnienia i zaopatrzenie dotrą w rejony walk. Kolejnym celem były stacje radarowe. Zaciekle atakowano wszystkie cele związane bezpośrednio z armią niemiecką – bunkry, umocnienia brzegowe, czołgi, piechotę, stanowiska artylerii przeciwlotniczej i wiele, wiele innych.

Gra OVERLORD jest niewątpliwie dużym wydarzeniem w światku symulatorów lotniczych. Jest to pierwsza gra, która pracuje w trybie podwyższonej rozdzielczości karty VGA. Symulator pracujący w trybie SVGA oszałamia przede wszystkim dopracowaniem graficznym wszelkich szczegółów. W OVERLORD szczególną pracę poświęcono sylwetkom samolotów. Mustangi, Typhoony i inne maszyny wyglądają wręcz perfekcyjnie – samoloty mają dokładny kamuflaż, na swoich miejscach są oznaczenia dywizjonów, widać pilota, i wszystkie inne elementy samolotu – po prostu samolot wygląda prawie jak prawdziwy.

Dobre wrażenie robi dość dokładny krajobraz – drogi, miasta, linie kolejowe, lotniska, miasta oraz cele rozrzucone pośród malowniczej siatki pól uprawnych. Baza naziemna została bardzo ładnie „wyrenderowana" i uzupełniona oryginalnymi zdjęciami z okresu drugiej wojny. Niestety jest i druga strona medalu. Symulator pracujący w podwyższonej rozdzielczości wymaga dużej mocy obliczeniowej – bez 486DX 33Mhz wszystko się kaszani i skacze. Istotną rolę odgrywa prędkość karty graficznej, gdyż przy kiepskiej karcie nawet na PENTIUM samolot będzie poruszał się jak mała żabka. Kolejnym minusem takiego rozwiązania jest nużące konfigurowanie karty graficznej – musi być ona zgodna ze standardem VESA i spełniać jeszcze kilka innych wymogów.

Prawdopodobnie symulatory będą powoli przechodzić w tryb podwyższonej rozdzielczości. Już teraz kilka firm zapowiada nowe symulatory pracujące w tym trybie. Niewątpliwie, gdy doczekamy się dopracowanych algorytmów opisujących lot i wygląd terenu nowe symulatory będą dostarczały nieosiągalnych dotychczas wrażeń (szczególnie w sferze grafiki).

Wydaje się, że wśród programistów tworzących symulatory lotnicze istnieje niepisana umowa, że owszem realizm jest ważny, ale bez przesady. Gra zasadniczo ma być łatwa i prosta, by nikogo czasem nie zniechęcić. Także OVERLORD należy do produktów tej klasy. Programiści nie starali się stworzyć dokładnych algorytmów opisujących zachowanie się myśliwców w powietrzu. A przecież wiadomo, że samoloty te dość znacznie różniły się w pilotażu i niekiedy były dość trudne w prowadzeniu. Takie bajery jak cudowny autopilot niewątpliwie pomagają niedoświadczonym graczom w przeżyciu, jednak znacznie obniżają walory realistyczne.

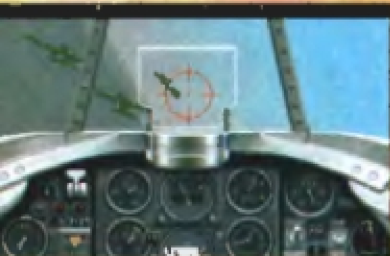
Podczas lotu wszystko podane jest jak na tacy. Komunikaty radiowe informują o wszystkich samolotach przeciwnika i wszelkich celach naziemnych. Sytuacja wygląda tak, jak gdyby ówcześni Anglicy dysponowali superdokładnymi stacjami radiolokacyjnymi, samolotami kontroli powietrznej AWACS i kontroli celów naziemnych J-STARS. A przecież cały kunszt drugowojennej walki lotniczej polegał na dokładnym, samodzielnym wyszukiwaniu celów posługując się tylko mapą i charakterystycznymi punktami w terenie.

Samolot jest stabilny i bardzo ciężko jest zacząć przepadać, a o korkociągu już lepiej nie mówić. Trzeba przyznać, że ACES OVER EUROPE prezentuje się pod tym względem znacznie lepiej. Poziom trudności radzę od razu ustawić na najwyższy, gdyż na łatwiejszych poziomach dzieje się prawdziwy kabaret – niemieccy piloci sami spadają jak gruszki, zaś alianckie myśliwce dysponują bardzo magicznymi działkami – po jednej serii hangar lotniczy rozpada się jak domek z kart. Niemieccy artylerzyści przeciwlotniczy rekrutowani są chyba spośród ciężkich przypadków na oddziałach okulistycznych.

Plusem OVERLORDA jest niewątpliwie dość dokładne oddanie specyfiki misji wykonywanych przez AEAF. Były to misje, w których niekiedy piloci nie mieli żadnych wyznaczonych zadań. Po prostu lecieli i niszczyli wszystko co wyglądało na niemieckie, wojskowe lub związane z transportem. W OVERLORD niekiedy gracz sam może tworzyć własne misje – podaje się tylko istotne punkty nawigacyjne (wejścia nad teren przeciwnika i punkt zwrotny), następnie sekcja wywiadowcza przybliży wszystkie cele znajdujące się w pobliżu określonej trasy. Po starcie gracz może atakować dowolne cele w dowolnej kolejności. Istotny w grze jest wskaźnik zniszczenia poszczególnych instalacji przeciwnika. W budynku operacyjnym można dowiedzieć się o stan każdego z lotnisk, stacji przeładunkowych itp. Musisz doprowadzić do zniszczenia lub poważnego uszkodzenia wszystkich wyznaczonych instalacji wroga. Grę rozpoczynasz 1 kwietnia, a więc do inwazji pozostają dwa miesiące i pięć dni. Czas ten musisz w maksymalnym stopniu wykorzystać.

W powietrzu przede wszystkim musisz obawiać się obrony przeciwlotniczej. Generalnie wokół każdego znaczącego celu rozmieszczone są stanowiska artylerii p-lot. Niekiedy warto uciszyć je seriami karabinów maszynowych, by dokładnie i bez strachu zrzucić bomby. Możesz także spotkać niemieckie Me Bf.109, Fw 190 lub inne myśliwce wroga. Najczęściej można się na nie natknąć podczas misji związanych z atakowaniem lotnisk. Nie roztrzygnięte w pierwszej chwili pojedynki lotnicze przeradzają się w walkę kołową. W OVERLORD niemieccy piloci są tak zafascynowani walką, że gdy wejdą komuś na szóstą to o niczym innym nie myślą – bardzo łatwo zdjąć niemiecki myśliwiec atakujący jakąś sojuszniczą maszynę.

Podczas walki bardzo pomocne są liczne komunikaty radiowe określające położenie bandytów. Ale najważniejszą sprawą jest prawidłowe rozpoznanie każdego samolotu. Szczególnie istotne jest rozpoznanie, gdy w walkę kołową wchodzi kilkanaście maszyn, bowiem bardzo łatwo o strzał do brytyjskiego samolotu. Niekiedy warto wstrzymać strzał do chwili, gdy zobaczy się niemieckie krzyże na skrzydłach lub żelazny krzyż na piersi pilota. Dosyć łatwo pomylić Mustanga z Me Bf.109, trudniej już nie rozpoznać Focke-Wulfa, Ju-88 czy He-111. Wszystkie brytyjskie maszyny mają specyficzny zielony kamuflaż z charakterystycznymi pasami na skrzydłach. Niemieckie samoloty są malowane jasnymi kolorami: biały, odcienie błękitu lub na kolor ciemnozielony.







VIRGIN'94
PC: VGA, SVGA, SB, GUS
9
SYMULATOR
100% 85% 90%
Grafika Dźwięk Wrażenia
Cena w tys. zawiera VAT

BAZA

Witaj w Tangmere Station. Jest to baza przeznaczona dla trzech eskadr myśliwców różnych typów – Mustang, Spitfire oraz Typhoon. Eskadry te wchodzą w skład AEAF – Alianckich Ekspedycyjnych Sił Powietrznych. W bazie masz dostęp do następujących budynków:

– C.O.'s OFFICE – kwatera głównodowodzącego bazy. Tutaj będą dawać ci pochwały i nagany.

– DISPERSAL – kantyna oficerska. W kantynie możesz poczytać dziennik jednostki, zapoznać się ze swoimi osiągnięciami oraz zmienić eskadrę.

– TOWER – wieża. Jeśli chcesz uczestniczyć w jakiejś krótkiej akcji, to oficerowie z wieży zawsze mają dla ciebie misję do wykonania. Niestety przez cały czas trwania gry oficerowie ci proponowali mi ciągle tę samą akcję – przechwy-









OVERLORD – kryptonim operacji alianckiej, której celem było lądowanie w Normandii i utworzenie drugiego frontu w Europie. Data lądowania została wyznaczona na 6 IV 1944 – była to największa operacja desantowa w historii ludzkości. Jednakże na długo przed 6 IV przygotowywano się do inwazji. Aby osłabić niemiecką machinę wojenną utworzono Alianckie Ekspedycyjne Siły Powietrzne. Formacja ta złożona z różnych eskadr i dywizjonów przez całą wiosnę nękała wszelkie niemieckie instalacje wojskowe znajdujące się we Francji.

OVERLORD

cenie dwóch He-111 eskortowanych przez Fw 190. Misja może i ciekawa, ale za czwartym razem staje się nużąca.

– FLIGHT – start. Jeśli poznałeś swe rozkazy i otrzymałeś pozwolenie na start, ruszaj na podniebne wojaże. O dziwo, za start bez pozwolenia jakiś pan zwraca uwagę, że tak nie można i uziemia cię na dwa dni.

– BEDROOM – sypialnia. Tutaj zaznasz ukojenia po długim dniu wypełnionym trudnymi zadaniami.

– OPS ROOM (Operations Room) – pomieszczenie operacyjne, sala odpraw. Jest to główne pomieszczenie bazy. Tutaj poznajesz swoje rozkazy lub tworzysz własne misje. Znajdziesz tu krótką charakterystykę samolotów oraz wszystkich celów. Możesz obejrzeć filmy z misji lub dowiedzieć się co nieco o operacji OVERLORD.

SAMOLOTY

North American P-51 Mustang III – jeden z lepszych myśliwców alianckich drugiej wojny światowej. Ciekawostką jest fakt, że projekt i prototyp tego samolotu powstał w ciągu niespełna 110 dni. Mustang jest maszyną bardzo wszechstronną – projektowano go jako myśliwiec bliskiego zasięgu, zaś po niewielu przeróbkach pełnił rolę myśliwca eskortującego dalekie wyprawy bombowe. Mustanga wykorzystywano także w misjach rozpoznawczych, był myśliwcem szturmowym, a nawet spełniał rolę bombowca nurkującego. Prototyp oblatano 26 października 1940 r. Swoje osiągi Mustang zawdzięcza laminarnemu profilowi skrzydła oraz umieszczeniu chłodnicy w tunelu w tylnej części samolotu – dzięki tym rozwiązaniom znacznie zmniejszono opór aerodynamiczny.

Mustangi przez swe kwadratowo zakończone skrzydła niekiedy myliły się z Me Bf.109. Mustang nie brał udziału w bitwie o Anglię, zaś pierwsze misje były zadaniami rozpoznawczymi. Dopiero wersja Mk.III pokazała się nad Berlinem jako osłona wypraw bombowych. Mustangi wykorzystywano także do ataków przygotowujących inwazję oraz do obrony przed bezzałogowymi samolotami-pociskami Fi 103 (słynne V1). Polacy także latali na Mustangach – polskie dywizjony myśliwskie odnosiły na tych maszynach liczne zwycięstwa.

North American B-25 Mitchell – średni dwusilnikowy bombowiec. Powstał on na przełomie lat 1939/40, zaś wiele modyfikacji i ulepszeń dodawano w trakcie wojny. Jedną z pierwszych bojowych misji B-25 było zbombardowanie Tokio – misja niezbyt udana ze strategicznego punktu widzenia, lecz niedoceniona w podnoszeniu nadwątlonego morale Amerykanów. Mimo uzbrojenia w liczne karabiny maszynowe bombowiec ten najczęściej używano z eskortą (szczególnie podczas działań w Europie). W trakcie przygotowań do inwazji w Europie z B-25 zrzucano bomby na silnie ufortyfikowane cele. Polscy lotnicy wykonywali loty bojowe na B-25 wchodzących w skład 305 dywizjonu bombowego.

Hawker Typhoon – przy produkcji tego samolotu korzystano z doświadczeń zdobytych przy opracowywaniu Tornado. Samolot ten na początku cieszył się złą sławą – częste defekty i liczne dziwne zachowania w powietrzu nie robiły dobrej renomy. Typhoona próbowano wykorzystywać jako myśliwiec przechwytujący, myśliwiec nocny, samolot rozpoznawczy. Jednak podstawowym zastosowaniem Typhoona było bliskie wsparcie i naloty na cele naziemne. Najwięcej misji bojowych samolot ten wykonał tuż przed lądowaniem w Normandii i w trakcie walk na kontynencie. Do misji szturmowych Typhoon zabierał rakiety i bomby o małym wagomiarze.

Supermarine Spitfire – bodajże najsłynniejszy myśliwiec drugiej wojny światowej. Powstał jako kolejna konstrukcja R.J. Mitchella. Był to samolot o aerodynamicznej sylwetce przeznaczony do bicia rekordów prędkości w zawodach o puchar Schneidera. Później opracowano samolot myśliwski Spitfire Mk. I. Przez cały czas działań bojowych Spitfire modyfikowano, udoskonalano i przebudowywano efektem czego było powstanie kilkunastu wersji. Samolot ten „wygrał" powietrzną kampanię zwaną Bitwą o Anglię. Polscy piloci latali na wersjach Mk. I, III i V. Podczas inwazji w Normandii wykorzystywano wersję Mk. IX o znacznie zwiększonej mocy silnika i kilkudziesięciu dodatkowych przeróbkach. Spitfire był produkowany w ogromnych ilościach i wykorzystywany do różnych zadań. Jedynym minusem Spitfire był ograniczony zapas paliwa zmniejszający zasięg działania.

Junkers Ju 88 – dwusilnikowy, średni bombowiec. Projekt tego samolotu powstał w 1936 r. Wszedł do służby tuż przed wojną i był produkowany przez cały czas trwania działań wojennych. Różne wersje tego samolotu wykonywały misje rozpoznawcze, ataki torpedowe, bombardowania nurkujące, transport VIP-ów, bliskie wsparcie, minowanie wód. Szeroko poznano ten samolot podczas bitwy o Anglię. Na froncie wschodnim był to podstawowy niszczyciel czołgów. Łącznie wyprodukowano 15000 sztuk różnych modeli Ju 88.

Focke-Wulf Fw 190 – jednomiejscowy myśliwiec. Obok Me Bf109 był podstawowym myśliwcem niemieckim. Wykorzystywany we wszelkich teatrach działań. Dał się poważnie we znaki alianckim pilotom podczas bitwy o Anglię. Zwrotny, szybki dysponujący dużą siłą ognia był bardzo niebezpieczny w walce. Piloci niemieccy na froncie wschodnim zaliczyli olbrzymie ilości zestrzeleń, gdyż ani radzieccy piloci, ani radzieckie maszyny nie dorównywały Fw 190 w żadnej kategorii. Podczas wojny udoskonalano i tworzono różne wersje oznaczane kolejnymi literami alfabetu.

Messerschmitt Bf 109 – najsłynniejszy niemiecki myśliwiec. Pierwsze misje bojowe zaliczył w szeregach Legionu Condor wysłanego do Hiszpanii na pomoc generałowi Franco. Później brał udział we wszystkich niemieckich lotniczych kampaniach drugiej wojny światowej. Brał udział w bitwie o Anglię, zaś później zwalczał alianckie wyprawy bombowe. Łącznie wyprodukowano ponad 35000 sztuk tego myśliwca co stanowiło dwie trzecie wszystkich wyprodukowany jednomiejscowych myśliwców niemieckich w czasie wojny.

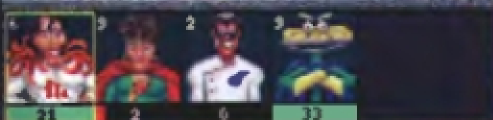
KaYteck

KLAWISZOLOGIA

W – hamulce w kołach
G – podwozie
P – pauza
[/] – spojrzenie góra/dół
A – autopilot
F – klapy
Z – widok zniszczeń on/off
X – widok pocisków on/off
+/- – płynna regulacja przepustnicy
< > – skok przepustnicy na min/max
/ – maksymalna moc silnika
PgUp – zmiana aktywnego uzbrojenia
E – wybór zbiornika, z którego pobierane jest paliwo
1/2/3 – punkty nawigacyjne
TAB – przyspieszony upływ czasu







Streszczenie następnego odcinka...

...wrócił kapitan Hook z SS



..filmu „Przystonek Ale Laska!"





...hey, Beavis, did you fucked?



...O'Connel naprawiła kosiarkę



...a indiańskie ryby przepowiedziały atak białych nosorożców...

SU LEA

Moje imię – RoboMop. Zbudowali mnie w pierwszych dniach po wojnie nuklearnej. Mimo że w identyfikatorze mam wpisane co innego, tak naprawdę jestem zawodowym mordercą. W Superhero League zazwyczaj działam w drużynie, ale robię też na własny rachunek. Nigdy dotąd nie słuszerowałem.

Ta praca to nic szczególnego. Ciężka robota, jak wszystkie. W tym zawodzie nie ma miejsca dla uczniaków. Musisz posiadać taką twarz jak ja, której zwykła popromienna hołota nie jest w stanie zapamiętać.

Na miesiąc przed akcją trzeba przygotować teren, na którym będzie się później pracowało. Nawyki życia na Manhattanie powodują, że po wynajęciu w pobliżu mieszkania zapoznaję się od razu z jakąś cizią, nie jestem wybredny, wystarczy by mieściła się w skali licznika Geigera. Spacerujemy sobie, a ja przy okazji obserwuję otoczenie. Trzeba bracie wiedzieć wszystko: ilu ludzi chodzi ulicą, jak często wyglądają przez okna, czy zwracają uwagę na nagły huk, takie szczegóły. Mam fotograficzną pamięć.

Tuż przed robotą mam zwyczaj przebiegania co najmniej dwudziestu kilometrów, to wzmacnia psychikę. Potem wciągam jakąś nie rzucającą się w oczy azbestową koszulę, dokręcam do gnata tłumik – druga spluwa na wypadek gdyby ktoś zaczął mocno przeszkadzać. Gdy odzywa się interkom, przed wyjściem zdążę jeszcze tylko założyć kuloodporne szkła kontaktowe.

Ostatnio dostaliśmy cynk, że pewien świr zaczął uprawiać szczególnie szkodliwą politykę. W organizacji zawrzało, więc wyrok wydano w trybie pilnym, z pominięciem całej machiny biurokratycznej. Nasi tajniacy już za facetem węszą i są to zapewne ostatnie chwile gdy gość nosi jeszcze głowę na karku.

– – –

Gra stanowi skondensowaną mieszankę dark future, komedii a'la Monty Python i amerykańskich paradoksów, w umiejętny sposób mieszając nastroje i klimaty. Z jednej strony mamy braci syjamskich żebrzących o pieniądze – z drugiej komiczną kukłę-zbawcę ludzkości.

Galerię mieszkańców postnuklearnego Nowego Jorku trzeba zobaczyć: profesorkowie z mózgami nieosłoniętymi czaszką, zbuntowane cyklotrony, hipnotyzerzy na tranzystorach, grubasy atakujący bąkami po zjedzonych hamburgerach.

Gra formalnie kwalifikuje się jako przygodówka, posiadająca też pierwiastki z tekstówek i role-playing. Grafika jest w większości statyczna, rekompensuje to duża ilość tekstu – program niemal każde twoje posunięcie komentuje w ironiczno-cyniczny sposób. SUPERHERO LEAGUE zaskakuje też dobrą, zmieniającą się muzyką i mnóstwem komediowych odgłosów podczas walki (kwiki, syczenia).

Autor Steve Meretzky i firma LEGEND potrafili całą tę przedpotopowość stylu przełożyć na tchnący świeżością pomysł. Nie zamierzają, jak widać, przyłączać się do wielkiej kompaktowej rewolucji. I bardzo dobrze, wydając niedługo sequel SUPERHERO LEAGUE zatytułowany ENTROPY'S REVENGE będą stanowili jedną z ostatnich oaz producentów gier przedkładających treść ponad formę.

Przed wyruszeniem z siedziby trzeba skompletować drużynę (N) – w najbliższym ośrodku psychiatrycznym lepszej nikt nie znajdzie, a i nawet pirackie towarzystwo to przy niej przedszkole. Zabierz wszystko z szafy i spokojnie możesz wyjść na zewnątrz (W).

Promem z 2C (6,8) przedostaniesz się do Newark, po eksploracji terenu odnajdziesz magazyn zarzucony Jalapenos. Używszy Supersiły Eat spicy Food without Distress (Iron Tummy) zdobędziesz szmatkę (rag).

Udaj się do Paterson Church. Wszedłszy na plebanię, zastajesz komputer funkcjonujący jako źródło kultu. Działaj zdecydowanie (break flower pot) i weź magnes. Komputer trafi szlag, a ty po powrocie będziesz mógł podnieść drzewko oraz zaczerpnąć w szmatkę trochę glinki (dirt).

Na jednym z targowisk u lombardzisty (pawnbroker) kupisz menzurkę odpowiednich mikrobów (cheese eating microbes), nimi po otwarciu bagażnika rozbroisz znajdującą się wewnątrz samochodu bombę (Limburger Bomb) na targowisku obok bazy. Nasącz szmatkę tym co pozostało. Kupionym u lombardzisty sprayem przegoń stado dzikich owiec okupujących targowisko w 2C (7,11). Wetrzyj w szmatkę efekt uboczny tej działalności.

Tajne laboratorium Entropy'ego znajduje się w 2C (4,12). Przetrzyj szmatką ścianę (plorpium plating) a otworzą się drzwi. Pokój doktorka zawalony jest śmieciami, trzeba użyć Clean almost any Mess (RoboMop) a następnie odłączyć (unplug) machinerię. Diabelski plan szarlatana weźmie w łeb, zabierz żarówkę oraz tubę od gramofonu (cone). Po powrocie do bazy wyjeżdżasz na zasłużony tygodniowy urlop. Odpocznij sobie, ale po powrocie do załatwienia czekają już następne misje.

Wyruszając w teren nigdy nie zapominaj o dokooptowaniu nowych członków do drużyny i zajrzeniu do szafy.

Wywiad doniósł, że dyktator Piscataway w 1B (13,9) zaczął się stawiać. Trzeba będzie go uspokoić. Jest on jednak potrzebny organizacji, dlatego zamiast klasycznej w takim przypadku rozwałki









...przeżyły nieliczne myszy polne.





rekomendowane są łagodniejsze metody perswazji. Mamy tajne wiadomości, że facet jest łysy jak kolano i panicznie boi się publicznego ujawnienia, że nosi perukę. W je-

UPERHERO GUE OF HOBOKEN

go apartamencie udając służącego weźmiesz z półki popiersie i położysz na jego miejscu magnes, odczekawszy potem trochę (wait). Gość zdemaskowany przed służbą zmięknie jak dziecko, nie będziesz miał już z nim kłopotu. Wychodząc weź Paperweight.

W organizacji szykuje się balanga. Zostajesz wydelegowany by zająć jakiś wolny lokal, w którym będzie mogła się odbyć. Dobrym miejscem jest fabryka 1C (4,5), ale niestety tu strajkują, narzekając na złe oświetlenie w zakładzie. Zdejmij pokrywę (frosted panel) i wykręć żarówkę, wstawiając stuwatową z gabinetu Enropy'ego. Znikając nie zapomnij zabrać owocu avocado oraz Guacamole.

Drogę na południe blokuje trójka osiłków nabuzowanych sterydami. Pokonawszy ich musisz dotrzeć na prom w 2B (2,5), który zabierze cię na wyspę Staten. Tam na targowisku kupisz u lombardzisty łódź (inflatable boat) pozwalającą na swobodne poruszanie się po obszarach wodnych. W 2A (1,2) funkcjonuje też przedsiębiorstwo taksówkarskie, taryfy kursują do różnych dzielnic. Zaś odwiedziwszy zdezelowaną platformę lotniczą w 2C (7,6), otwórz szafkę i wyjmij z niej ciuchy (pappy outfit).

U szamana w 2D (13,6) umiera stary człowiek. Nie chce jednak przed zejściem wyjawić sekretu magicznej formuły. Przebierz się w zdobyte ciuchy i pogadaj z nim udając ojca. Następnie zdejmij wdzianko i wciskając staruszkowi ciemnotę (didn't pappy mention...) osiągniesz cel. Weź plastikowe jajo.

Od chłopaków z Superhero League w Scranton przestały docierać oznaki życia. Organizacja podejrzewając jakiś kataklizm wysyła cię na rozpoznanie. Dojeżdża się tam metrem ze stacji w 1B (12,2), przesiadając się po drodze. Do Scranton kursuje linia z szarym emblematem, musisz mieć taki bilet (tubepass).

Na stacji Scranton podnieś giwerę (bowdlerizer). Idź do kwatery w (6,5). Wszystko się wyjaśnia – nie odbierali żadnych telefonów, bo pudło pełne najnowszych wydań Playboya zupełnie zdezorganizowało pracę ich oddziału. Trzeba wygarnąć z giwery w pisemka (issues) a zostaną przywróceni do świadomości. Na koniec weź bryłę (lump of coal).

Na jednym z targowisk nabędziesz transmitter. Wróć do bazy i zejdź na dół. Otwierając skrytkę w woskowej figurze Franka Sinatry wyjmiesz kasetę, którą włóż do otwartego transmitera, następnie go zamknij. Udaj się do 2C (7,6), zbieraczowi dostarcz cztery zdobyte w poprzednich misjach owalne przedmioty. Na dachu rozlokował się Entropy, hoduje on sterowane falami radiowymi mutagenne gołębie. Włączenie transmitera zakłóci jego nadawanie.

Rozejrzyj się po mieście, powinieneś kupić w 3D (6,9) atlas (orienteering guide) umożliwiający poruszanie się po lasach. Zaopatrz się w obcęgi (wire cutters), nabyte u jednego z lombardzistów. Zbadaj rejony Uptown i Downtown – przejścia odpowiednio w 3C (1,10) i (1,11).

W bazie z szafy pobierz klucz do muzeum w sektorze 1C, skąd ponoć ukradziono cenny artefakt. Najpierw zajrzyj do rezydencji w 2D (9,9), zabierz futro, plastikową walizkę z N_2O oraz stojak na ubrania, który postaw w muzeum na odpowiednim miejscu (unfaded spot). Zaopatrz się od razu w mundur, sztuczną szczękę i perukę Jerzego Waszyngtona.

Kursuj do szamana na targowisko w 3D (6,9), daj mu walizkę z N_2O do ekspertyzy, wyjaśni, że to gaz rozweselający. Jedź do Filadelfii pomarańczowym metrem. Znajdziesz tam miejsce, gdzie dzwon przytrzasnął tygrysa. Wziętą ze stacji Newark (9,10) plastikową rurę należy zatknąć w szczelinie, do drugiego końca dołączyć butlę z gazem rozweselającym i wpuścić go trochę do środka (shake). Drużyna musi teraz podnieść dzwon (raise), jeśli nie jest dostatecznie silna, poćwicz w klubie (14,8). Tygrys będzie potulny jak baranek, a tobie wpadnie w ręce gwizdek.

Pojawiły się donosy, że kapłani z Piscataway 1B (11,7) oddają się korupcji. Daj susa pod ołtarz i czekaj. Okazuje się, że plebania przerobiona została na salon gry w odmianę koła fortuny, z podstawionymi figurantami, rzecz jasna. Gdy pojawi się noga, spójrz na węzeł a potem zabierz deskę (loose board), przecinając znajdujący się pod nią drut obcęgami.

Na targowisku 3D (6,9) można kupić Longjohns. Udaj się z tą przesyłką do 4C (1,9), gdzie zaczęły się rodzić dzieci z ponadnormatywną ilością głów. Transport zapobiegnie dalszemu rozwojowi tragedii.







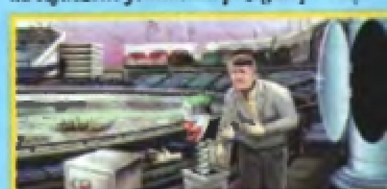
Pornografia jak woda ognista pochłonęła Indian.



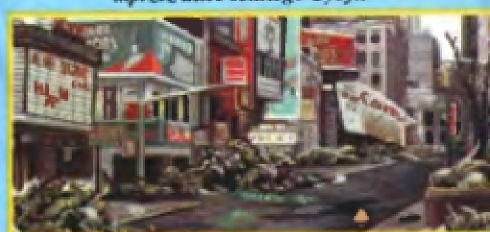




...rozjuszone feministki przegalopowały



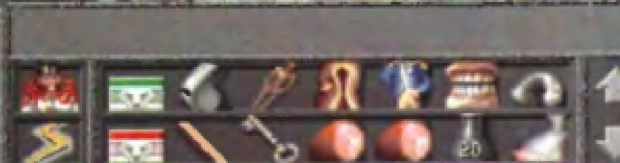
...przez ulice sennego Cycyli



...wzbijając tumany kurzu i radości.











Z 1C (5,8) weź tablicę (placard), ruszaj do 3C (13,7), gdzie dzięki czterem znakom Turnstile masz teraz wstęp. Entropy tym razem zajął się końmi, wpylając im do nozdrzy jakieś paskudztwo. Zasadzenie tablicy na słupie (framework) spowoduje, że konie pierzchną. Podnieś zielony bilet na metro.

Kolejną już siedzibę Superhero League ogarnęła dziwna epidemia. Po przybyciu do 3C (7,10) użyj gwizdka, co uwolni załogę od plagi przerośniętych myszy. Weź zdechły okaz myszy oraz wtyczkę (ochre bedistor).

Wyznawcom z Downtown (3,9) ktoś wykradł kultową kulę, dalszy jej brak grozi rozruchami. Na stadionie w 3D (3,2), gdzie zadomowił się Entropy, użyj pożerających aluminium mikrobów na leżącej kuli i odnieś ją właścicielom – ulotnią się, a ty zdobędziesz drugą wtyczkę.

Jedź do Filadelfii. Przedostań się do tuneli metra (7,1), które musisz oczyścić ze zbędnego elementu. Po robocie wpadnie ci do kieszeni kolejna wtyczka.

Stacją metra pod Empire State Building w Downtown (7,3) przedostaniesz się do New Haven. Na wzgórzu (7,12) medytuje mędrzec, któremu zabierz partyturę (sheet of music) i przećwicz ją. Znajdziesz się na scenie, usiądź przy fortepianie i uderz w klawisze. Z torby wyjmiesz dwa totemy.

Z Muzeum Nauki (2,9) weź jedną sztukę banana, termite hatcher oraz maszynę do prania, którą przestaw na właściwe miejsce do sali obok. W (8,3) absolwenci Yale koczują w obozowisku, umówią się z tobą w muzeum. Wróć tam, stanąwszy na drugim nie zajmowanym przez maszynę do prania miejscu, odczekaj jakiś czas. Podsłuchasz wojownicze plany wyrzutków z Yale.

W bibliotece Princeton 1A (1,9) pogadaj z coachem, zawiadom go, że posiadasz ciekawe informacje. Przygotują się na szturm i skutecznie go odeprą. Zdobywasz czwartą już wtyczkę.

Pojedź do Poughkeepsie ze stacji w 3D (5,10). W (12,2) zdobędziesz metalowy pręt. Po powrocie do Uptown w (15,5) odszukasz tajemną, prawdopodobnie pochodzenia masońskiego, salę. Podłub prętem w szparze czwartej kapsuły. Wyciągnij z wnęki zamrożone ciało.

Jedź na stadion do Entropy'ego. Zainstaluj cztery wtyczki w odpowiednich gniazdkach kapsuły (booth). Załaduj do środka zamrożone zwłoki, zamknij klapę i wciśnij przycisk. Ponowne otwarcie klapy spowoduje, że odżyły Billy Martin utnie sobie pogawędkę z kumplem Entropy'ego. W efekcie Superhero League ponownie ma szalonego doktorka pod kluczem.

Nasze życie byłoby nudne gdyby nie nowe kłopoty. Entropy zwiał, na dodatek w kilku innych miejscach powstał niemały kociokwik.

Nadeszły skargi od mieszkańców Poughkeepsie, że miejscowemu dyktatorowi odbiło. Facet upozował się na Bonapartego, w gabinecie u niego stawiają się na odprawach generałowie Lee i Schwarzkopf. Jego zbzikowanie byłoby niegroźne, gdyby nie fakt, że planuje dokonać inwazji na Afganistan. Przebierz się za Waszyngtona i wyperswaduj poczciwcowi owe plany.

Z kolei szaman z 2A (2,4) zaczął zdzierać skórę ze swych podopiecznych, aplikując im zbędne badania diagnostyczne. Pogadaj z nim, powie, że przyczyną jego postępowania są zawyżone ceny u kupca od hardware, wypytaj i jego, skieruje cię do hotelu. Właściciel wyjaśni, że też musiał zarządzić podwyżkę z powodu astronomicznych cen w pobliskim domu publicznym. Wymień kilka słów z madam, jej dziewczęta nie mogąc ryzykować różnorakich związanych z zawodem dolegliwości muszą zaopatrywać się u szamana w środki zapobiegawcze. Koło się zamyka – wracaj do szamana i zaproponuj mu transakcję wymienną. Stary lis gustuje w latuniach z Ekwadoru, przekaż to madam. W swoim bałaganie mają ekwadorską Juanitę, ale dla niej klimat jest zbyt zimny i zamierza emigrować. Z pomocą Supersiły Króla Midasa poprzemieniaj kilka przedmiotów z inwentarza, za kolejnym razem powinieneś mieć szalik (scarf) oraz ciuch do opatulania dłoni. Daj to madam, dorzuć jeszcze zdobyte wcześniej futro. Otrzymany dokument (brothel rates) zanieś hotelarzowi, i tak kolejno aż do szamana. Uff...dogadali się.

W Downtown dwa wzajemnie wrogo nastawione szczepy okupują ważne ośrodki miejskie. W siedzibie Narodów Zjednoczonych (16,9) daj wodzowi Yu Wen Totem, zaś w siedzibie nowojorskiego musicalu (5,12) obdaruj plemiennego lidera totemem Rah Kett.

Otrzymaliśmy faks, że dyktator Huntington 4D (12,6) ukrywa przedmiot historycznej wagi. Szefostwo wskazało palcem na ciebie jako mającego przeszukać chałupę dyktatora. Pędź tam, spójrz na stolik (wobbly table) i zabierz kasetę wideo. Zawieź ją bibliotecznemu kuratorowi z Princeton.

Przeszukaj lombardy, warto byś zaopatrzył się w jaja termitów. W Atlantic City odnajdź kasyno. Wrzuć wszystkie żetony do jednorękiego bandyty, po eksplozji wśliźnij się w powstałą dziurę. Chory umysł Entropy'ego wymyślił, by hodować drzewa nie zrzucające liści. Otwórz wylęgarkę termitów (termite hatcher), włóż jaja termitów, zamknij, odpal urządzenie i ponownie je otwórz. Plaga młodych termitów skutecznie przetrzebi drzewa.

Na Staten Island 2B (8,10) w hotelu użyj Supersiły Refold Road Maps, którą dysponuje Princess Glovebox. Przejmij pustą puszkę po piwie (can of Bud). Od razu u lombardzisty zakup bilet na srebrną linię metra. Po przeszukaniu Atlantic City (15,8) zdobędziesz paczkę gazet (newspaper pile).

W katedrze w Scranton wydarzył się cud, na kolumnie pojawił się cień Elvisa. Zewsząd zaczęły napływać grupy pielgrzymów a organizacja oczywiście wolałaby, żeby był tam spokój. Jedź do Scranton. Idź na targowisko i otwórz skrzynkę z gazetami. Wrzuć paczkę gazet do koszyka i poczekaj. Wiadomości o nowym cudzie w Amarillo szybko się rozejdą, co zlikwiduje tłok w Scranton.

Jest potwierdzony przekaz, że w nowojorskim metrze zalęgła się nieznana mutacja aligatorów. Zejście do tuneli w Uptown (12,7). Monstra siedzą poukrywane w zaułkach.

Naukowcy z Midleton-Harrisburg prowadzą jakieś jądrowe badania, tu informacje się urywają, należy więc przeprowadzić wywiad. Jedź srebrną linią metra. Na miejscu po którejś z walk powinieneś zdobyć spinacz (paper clip). Dotrzyj do laboratorium (15,2) i otwórz klapę urządzenia. Zatknij spinacz na elektrodach, pociągnij za dźwignię, powstałą dziurę czopując gumą do żucia. Chwyć ponownie za dźwignię, a gdy już będzie po wszystkim, zabierz pozostałość (uranium pellet).

Wejście na górę Statuy Wolności zagradzane jest przez Andy Androida. Otwórz puszkę i zatknij u jej wylotu tubę gramofonu. Wpompuj zupę grzybową, resztki po aligatorach (aligator poop) i kapkę uranu. Android potraktowany takim koktajlem będzie zmuszony opuścić wartę. Na górze znajduje się Entropy, który gdy cię zobaczy z miejsca da nogę.

Jedź złotą linią do Buffalo-Niagara. U miejscowego lombardzisty nabędziesz biały izotop (l'isotope blanc), jego wypicie daje Supersiłę Beaver Jaw (niby szczęka bobra, ale jeśli ktoś ma bujną wyobraźnię...), skorzystaj z niej na pikniku (12,1), przegryzając pień wiązu. Supersiłą Superpower of Ten (posiada ją Mighty Magnitude) zadziałaj na drzewo. W (3,11) zdobędziesz teraz beczkę, pokręć się po okolicy, napotkawszy ewakuujących się, wejdziesz w posiadanie haka oraz lemiesza (plowshare). Dostarcz sprzęty farmerowi Benowi, przekaże ci klucz do windy w Empire State Building.

W Scranton (15,9) wykoleiła się ciężarówka z ładunkiem bananów. Magnitude swoją supersiłą zredukuje nieco ich ilość, resztkę zabierz do kieszeni.

W Empire State Building ściągnij windę i wejdź do niej. Na górze rozgrywa się scena rodem z King Konga, wyładuj zapas bananów i podziałaj trochę na nie Superpower of Ten. Teraz możesz wyłączyć aparaturę filmową. Projekcja skończona.

Micz

LEGEND'94

PC: VGA, SB, GUS

4

PRZYGODOWA

95% 80% 95%

Na widok Kinga Konga reżyser dostał zawału. I to był Koniec.



PALADIN 2

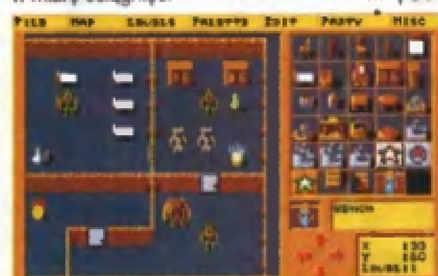
Ciął mieczem. Ostrze zgrzytnęło o pokrywające grzbiet potwora łuski. Krzesząc fontannę iskier miecz ześlizgnął się po twardym pancerzu, nie czyniąc poczwarze najmniejszej krzywdy. Smok zaryczał zdziwiony i okręcił się wkoło. Olbrzymie, ni to kocie ni gadzie oczy dostrzegły błyszczącą sylwetkę agresora. Ze zwinnością, niezwykłą dla blisko tonowego cielska, jaszczur zerwał się próbując dosięgnąć napastnika szponiastą łapą. Rycerz odskoczył kilka kroków, odwracając uwagę potwora by ułatwić atak reszcie drużyny. Giermkowie, Leif i Morgen bezskutecznie jednak próbowali usiec stwora. Strzały ich przewodnika Louisa też odbijały się od łusek. Zachęcony dość niemrawą obroną jaszczura, rycerz skoczył i uderzył z całych sił. Cięcie trafiło prostopadle w nasadę tylnej nogi gada. Miecz zaprotestował głośnym jękiem i rozprysnął się na kawałki.

Rycerz zachwiał się ale zdołał unieść tarczę i ustawić się w kierunku smoczego łba. Atak jednak nie nastąpił. Przez sekundę wydawało mu się, iż jaszczur nie zwrócił na uderzenie uwagi. Próbował się odwrócić, ale było już za późno. Gruby najeżony kostnymi wypustkami ogon smoka uderzył go w plecy z mocą oblężniczego tarana. Rycerz poczuł obezwładniający ból i niejasno zdał sobie sprawę, iż leci w powietrzu, wyrzucony impetem uderzenia. Nie czuł już nic, gdy jego ciało spadło na ziemię.

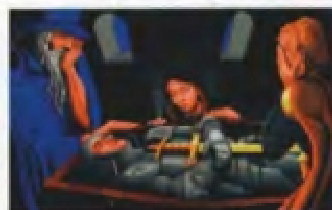
GRA

Życie rycerza nie było wcale tak lekkie jak w bajkach, które mamy opowiadają grzecznym dzieciom na dobranoc. Było nawet cięższe niż w bajkach opowiadanych dzieciom niegrzecznym. Szczególnie życie błędnego rycerza. Jeśli więc chcesz popróbować zajęcia polegającego na ratowaniu porwanych księżniczek, usuwaniu ze świata plugawych czarnoksiężników, ratowaniu wsi, dworów i miasteczek przed hordami zwyrodniałych złoczyńców, bądź przygotowany na najgorsze!

PALADIN 2 jest taktyczną grą wojenną opartą na scenariuszu w stylu fantasy. W grze wcielasz się w tytułowego Paladyna, który wraz z przydaną mu drużyną wojowników, czarodziei, złodziei i zwiadowców, ma do wykonania cały szereg zadań. Każdy z wielu scenariuszy zawiera jedno zadanie. Nie są one ze sobą powiązane i wybierać je możesz w dowolnej kolejności, choć oczywiście najlepiej zacząć od najłatwiejszych i następnie posuwać się w dół listy. Za każdym razem będzie towarzyszyć ci całkowicie nowa drużyna, jedynie umiejętności twojego Paladyna przechodzić będą z gry na grę, wzrastając w miarę osiągnięć.



Grę charakteryzuje wysoki współczynnik trudności. Wrogowie są zdecydowani i bezwzględni. Nie ma tu ułatwień takich jak w np. UFO gdzie z początku przeciwnicy nie rzucają granatami. W PALADINIE możesz być pewien, że przeciwnik wykorzysta każdą broń jaką posiada nie stosując żadnej taryfy ulgowej. Stąd oczywista taktyka walki: unikać większych grup przeciwników i starać się likwidować ich pojedynczo. Jeśli jednak musisz zmierzyć się z większą ilością wrogów na raz, likwiduj najpierw tych najbardziej niebezpiecznych – czarowników i warlordów. Powinieneś także rozproszyć drużynę aby ograniczyć straty od broni masowego (jak na tę grę) rażenia: ORB OF FIRE czy ORB OF LIGHTING. Możesz pozwolić sobie na stratę kilku członków drużyny – są oni tylko mięsem armatnim. Najważniejszą postacią jest Paladyn i musi być za wszelką cenę chroniony.



OCENA

Gra nie charakteryzuje się wybitną grafiką ani rozwiązaniami walki, jest w zasadzie komputerową planszówką, w której zamiast pionków występują animowane postacie. Sprawia ona wrażenie fragmentu jednej z gier Role Playing, wystarczy ją porównać z systemem walki np. z gry SPELLJAMMER. Inną ciekawostką jest dołączony edytor scenariuszy (BUILDER.EXE), który pozwala na tworzenie nowych Questów jak i dowolną modyfikację już istniejących.

Pejotl



IMPRESSIONS'92

PC: VGA, SB



PRZYGODOWA

65% 50% 70%

Cena w tys. zawiera VAT







Towarzyszka Nadia zaprasza na...

Zebranie partyjne w partyjnym kiblu.





Amerykanie chyba nigdy nie wyleczą się ze swoistej rusofilii. Kolejnym dowodem niesłabnącej fascynacji ZSRR, mimo jego rozpadu, jest gra firmy CYBERDREAMS, pod obiecującym tytułem REDHELL.

Nie wnikając w szczegóły jeśli chodzi o fabułę, muszę stwierdzić, że gra pod tym względem wykracza poza moje granice dobrego smaku. Akcja ma liczne przestoje, wątki splatają się w sposób nielogiczny, w związku z czym całość jest po prostu niespójna. Irytuje mnie też frywolne mieszanie powierzchownie wykorzystanych motywów SF, tzn. wizja przyszłości, podróże w czasie, państwo totalitarne, pradawna magia, itd. Ale to wszystko jest, oczywiście, kwestią gustu.

REDHELL wyróżnia się bodajże najkoszmarniejszym, jaki widziałem w przygodówkach, interfejsem użytkownika. Autorzy jakby specjalnie nie napisali algorytmów chodzenia do celu z pomijaniem przeszkód, by nie pozbawiać gracza wściekłości z powodu topornego sterowania. Tym bardziej krew zalewa, kiedy do każdego przedmiotu trzeba podejść na odległość kilku milimetrów, by go obejrzeć lub dotknąć. A jest to niestety w wielu przypadkach konieczne, gdyż ujawnia nowy widok. Doskwiera też sztucznie podtrzymywana konieczność częstego nagrywania stanu gry. Taki chwyt dawno już się w grach przygodowych przeżył.

Z dobrych stron, należy wymienić doskonale zrobione głosy postaci. Dzięki rozsądnie dobranym lektorom, REDHELL roztacza wokół odpowiedni klimat. Zresztą, jeśli ktoś naprawdę lubi przygodówki, może im wybaczyć nawet bardzo wiele niedociągnięć.

Na koniec chciałem podzielić się pewną refleksją, do której skłonił mnie właśnie REDHELL. Nie orientuję się czy Watykan lub nasze, krajowe instytucje kościelne wprowadziły już coś takiego jak indeks zakazanych gier komputerowych. W każdym razie obawiam się, że końcowe momenty REDHELLA mogłyby się hierarchom nie spodobać. Nie chcę wykrakać, ale kto wie gdzie będziemy mieli ustawowe wartości za parę lat?



W twoim świecie nic nie jest tym, na co wygląda. Na zachodniej półkuli rządzi NADA, rozległy Demokratyczny Sojusz Północno Atlantycki. W rzeczywistości od czasu wygranej przez sowietów II Wojny Światowej, jest on całkowicie podległy ZSRR. Ty, Mark Constantine, w rządowych kartotekach figurujesz jako szef Envirotek, firmy zajmującej się inżynierą organizmów zdolnych do utylizacji toksycznych odpadów. Naprawdę jesteś przywódcą ściśle tajnej opozycji politycznej – Nieznanych. Kolejny dzień twego życia, będzie faktycznie punktem zwrotnym dziejów.

KWATERA GŁÓWNA NADA

Porozmawiaj ze znajomym strażnikiem, Jackiem. Wspomni on o pobycie twojego syna, Filipa, w Nowym Meksyku a także wręczy tymczasową przepustkę (TEMPORARY ACCES CARD). Kiedy już sobie pójdzie, zabierz z wieszaka na ścianie klucz nasadowy (WRENCH) oraz tłustą szmatę (GREASY RAG). Dopiero teraz wjedź windą do lobby. Na jednym z siedzeń leży ćwierćrublówka (0,25 RUBEL). Musisz się zameldować w komputerze NADA, żeby zezwolił ci na przejście do poziomu F, gdzie znajduje się biuro Loginova. Dygnitarz jest zajęty i spotkanie zostało odwołane, ale na biurku zostawił on dla ciebie materiały. Zabierz kompakt, przy okazji obejrzyj kolorową metkę kartki (RBGYBY). W międzyczasie przyjdzie faks, prośba o wydanie nakazu likwidacji groźnego dysydenta, Filipa Constantine. Zabierz niedoszły wyrok śmierci na syna, zanim wejdzie sekretarka. Spotkania z Katariną zawsze musisz odchorować w toalecie. Zabierz gumowe rękawiczki (RUBBER GLOVES) rzucone niedbale do umywalki. Wrzuć monetę do automatu, otrzymasz prezerwatywę (CONDOM) - towar ostro reglamentowany. Wychodząc będziesz zmuszony zamienić dwa słowa z nienawidzonym drem Yegorem Molotowem.

ENVIROTEK

Podejdź do komunikatora, by powiadomić współpracownika, Iana o swoim przybyciu. Ma on pewne podejrzenia co do działań Molotowa. Po rozmowie przejdź do gabinetu. Na biurku leży paczka od Filipa, wewnątrz której znajdziesz kompakt (CD), sensor (GADGET) oraz kryształ (CRYSTAL). Podejdź do wielkiego ekranu, by przejrzeć oba posiadane krążki. Pean na cześć ojca rewolucji Reinharda Schmidta jest śmiechu warty, natomiast wiadomość od Filipa jest dosyć poważna. W Nowym Meksyku dzieją się dziwne rzeczy, związane ze wspólnotą Lakonów, dziwnej relikwii o nazwie Solokrys i początkowo faszystowskim, później sowieckim eksperymentom z podróżami w czasie. Twój syn prosi cię, byś podmienił prawdziwy kryształ Solkrysu, znajdujący sie w kolekcji Loginova, na falsyfikat. Migający sygnalizator zaprasza do laboratorium. Holowizor zarejestrował tajną wiadomość od opozycyjnego podziemia, a dotyczącą wyroku śmierci na Filipa. Czas działać. Zjedź do garażu. Zedrzyj etykietkę z najbliższej beczki. Wykorzystaj dźwig, by sprowadzić nową, pustą beczkę. Nalep na nią adres, otwórz bramę, następnie uruchom pas transmisyjny. Zerknij na wieko beczki, otwórz je i wejdź do środka. W ten sposób wejdziesz niepostrzeżenie do..

KWATERA GŁÓWNA NADA

Jeszcze nie zdajesz sobie z tego sprawy, ale wylądowałeś na poziomie F, gdzie rezyduje sam Pierwszy Sekretarz Loginov. Na początek przewertuj ciężkie pudła. Jedno z nich da się zepchnąć na bok, w środku znajdziesz kask grotołaza (SPELUNKER HELMET). Następnie odwiąż kabel (BUNGEE CORD) mocujący totem do ściany. Wciśnij odpowiedni guzik od drzwi i przejdź na prawo.

Podejdź do oznakowanego urządzenia elektrycznego. To dobra zmyła Loginova. Nie musisz wcale bawić się w elektryka, tylko wcisnąć mały guzik w kropce wykrzyknika, by odsłonić tajne przejście do jego gabinetu. Jedna z szuflad szafy kryje czarne pudełko, w którym z kolei znajduje się złoty krzyż (CROSS). Idź w lewo aż będziesz mógł wygodnie spocząć w fotelu, przy biurku Loginova. Skorzystaj z urządzenia sterującego, by usłyszeć wieści z całego świata. Ciebie najbardziej zainteresuje raport złożony przez dra Yegora Molotova (MAP) oraz wysłuchaj komunikatu od Erica Lattimora o swoim synu (VIDICOM). Dowiesz się też o planach Loginova, który chce przy pomocy kryształów uruchomić machinę czasu i sprowadzić z przeszłości Reinharda Schmidta, ojca rewolucji na uroczystości jej 75-lecia. Przy okazji możesz zerknąć na swoje dossier, zabierz z niego zdjęcie Filipa z dziewczyną.

Wciśnij guzik na medalionie w lewym górnym rogu, a otworzysz kolejne ukryte przejście, tym razem do skarbca. Czerwony guzik uruchomi hydraulikę, potem musisz tylko przekręcić gałkę i będziesz mógł wejść do środka. Dokonaj podmiany kryształu. Jeżeli masz już pełne kieszenie, pozbądź się np. któregoś kompaktu. Wróć do biurka Loginova i pchnij czerwony przycisk na lampie, po czym wycofaj się drogą, którą przyszedłeś.

Czas zabrać się za dziwną maszynerię na środku sali. Z jej prawej strony wystaje pudło kontrolne. Z naklejonej nań kartki wynika, że urządzenie będzie niebawem transportowane do Los Alamos. Otwórz wieko przy pomocy klucza. Do aktywacji potrzeba wcisnąć sekwencję kolorów, podejrzaną na biurku Katriny. Wejdź do komory, a po niecałych ośmiu godzinach ockniesz się w...

NOWY MEKSYK

Podejdź do stołu laboratoryjnego i zabierz archaiczną baterię litową (LITHIUM BATTERY). Podążaj w lewo,





dopóki nie znajdziesz się w gabinecie dra Molotova. Ze stołu przydatna będzie pipeta (GLASS PIPETTE). Wróć z nią do pierwszego pomieszczenia. Użyj czerwonego przełącznika by włączyć szlifierkę, następnie naostrz koniec pipety. Skieruj swe kroki z powrotem do gabinetu. Dopiero teraz możesz przeczytać informację na karcie w laserowej klatce (Queen of hearts hELZ).

Pora się ulotnić. Wdrap się na krzesło, otwórz klapę i wejdź do kanałów wentylacyjnych. Zanim zrobisz cokolwiek innego, włóż do gniazdka urządzenie od Filipa. Jest to sensor, który wskaże ci właściwe pomieszczenie. Musisz szukać wyjścia tak długo, aż zaświecą się obie diody. Ponieważ jest ciemno choć oko wykol, najpierw włóż baterie do kasku, potem kask na głowę.

W końcu wylądujesz w pokoju dr Morrissey. Serena będzie nieufna, więc daj jej urządzenie od Filipa, żeby odczytała zawartą w nim, zakodowaną wiadomość. Otrzymasz nowe instrukcje, jak również wiersz (POEM) i kawałek ceramiki (POTTERY SHARD). Wir przygody porwie cię do...

LAKONA PUEBLO

Podnieś na wpół zakopany kawałek ceramiki. Podejdź i zdejmij z kołka linę, po czym zejdź po drabinie do dołu. Zabierz z wnęki ostatni kawałek ceramiki i połącz wszystkie trzy. Otrzymany dzbanek włóż z powrotem do wnęki. Zamieni się magicznie w węża, który spełznie na dół tworząc pierścień do zapadni. Przywiąż do niego kabel.

Weź puste wiadro, przymocuj do uchwytu linę i nabierz wody. Ostrożnie złap koniec liny, bacząc by nie zrzucić wiadra do studni. Tenże koniec liny przewlecz przez dwa pierścienie, a na koniec połącz z kablem. Pchnij wiadro do studni. Mając taką przeciwwagę możesz nareszcie otworzyć zapadnię.

Poniżej czeka na ciebie szaman. Porozmawiaj z nim, a dowiesz się kolejnych nieprawdopodobnych rzeczy. Poza tym dostaniesz fajkę pokoju (SPIRIT STICK). Córka szamana, a narzeczona Filipa, znajduje się w stanie transcendentalnego snu. Zaofiaruj zdjęcie, które stanie się jej pomostem do rzeczywistości. Otrzymasz drewnianą rozetę (ROSETTE).

PUSTYNIA

Dom Filipa znajduje się, jak na archeologa przystało, na kompletnym odludziu. Wejdź do środka. Przeszukaj półki, zabierz eksponat (TOMAHAWK), a także znajdujące się na kominku zapałki. Podejdź do szafy, wstaw w puste miejsce z boku rozetę, a ujawni się skrytka, w którą Filip włożył drugi kryształ.

Powinieneś teraz obejrzeć ule. Możesz, ale nie musisz, zabrać manierkę (CANTEEN). Podpal fajkę pokoju jedną z zapałek. Dym odstraszy pszczoły, a ty będziesz mógł się dobrać do miodu. Do jednego z plastrów przylepiona jest karta do gry z napisem (BELZ).

Podążaj ścieżką do kanionu. Po prawej stronie znajdziesz otwór w skale. Spośród wszystkich znajdujących się w nim przedmiotów, potrzebny jest tylko maszt od namiotu (TENT POLE). Owiń wokół niego ścierkę. Dalsza droga prowadzi lewą odnogą tunelu. Przed wejściem zapal prowizoryczną pochodnię.

Natkniesz się na martwe ciało Erica Lattimore'a. W jego sztywnej już dłoni znajduje się cenna przepustka (PASSCARD). Idąc dalej, dojdziesz do przeszklonych drzwi. Włóż kartę do czytnika. Teraz będzie dobry moment do pozbycia się pochodni, inaczej uaktywnisz wszystkie czujniki termiczne w kompleksie. Wciśnij guzik od kolejnych drzwi i wejdź do środka.

Podejdź do machiny czasu. Przezornie zamontuj już teraz oba kryształy, na wypadek, gdybyś musiał szybko zwiewać. Przed wtargnięciem do gabinetu Molotova, uzbrój się w tomahawk. W obronie własnej zadasz doktorowi nie najprzyjemniejszą śmierć, ale przecież i tak za nim nie przepadałeś. Niestety, na złość tobie, ćwiartując się w laserowej klatce z toporkiem w głowie uruchomił alarm. Zerknij na biurko śp. dra Molotova, zabierz zeń kluczyk. Na jednej nodze popędź do machiny czasu. Pozbądź się kłódki, przy pomocy kluczyka. Teraz weź głęboki oddech i wyluzuj się, przed tobą najmocarniejsza łamigłówka w całej grze.

Do podróżowania w czasie niezbędne jest ustawienie ośmiu wskaźników. Wszystkie potrzebne ci dane znajdują się na połówkach kart do gry, które uprzednio znalazłeś. Jeśli napiszesz na kartce hELZ, a pod spodem BELZ, potem spojrzysz na to do góry nogami i wytężysz wyobraźnię to przy odrobinie dobrej woli powinieneś zobaczyć 2738 nad 2734. Na te właśnie liczby trzeba ustawić wskaźniki. Potem jedno mocne szarpnięcie wajchą i lądujesz w...

ROK 1942

Przed domem ujrzysz rannego Aarona Livingstone'a, wysiadającego ze swojej machiny. Zmiany w czasie już się rozpoczęły, ale jeszcze nie jest za późno, by odwrócić bieg historii.

Podejdź do drzwi frontowych. Po lewej stronie wisi wyprawiona ryba. Bliższe oględziny spowodują, że staniesz się właścicielem kluczyka, który był uprzednio w jej paszczy. Podejdź do kufra, otwórz kluczem zamek i wydobądź pomarańczową płachtę materiału (ORANGE FABRIC). Teraz udaj się w stronę masztu. Pogrzeb w kamieniach, leżących u jego podstawy, a znajdziesz zwitek pieniędzy z listą zakupów. Dopiero teraz możesz wciągnąć flagę sygnalizacyjną na maszt. Pod dom podleci dwupłatowiec. Zanim pilot się rozmyśli, wciśnij mu do ręki swój bilet ($20).

Nieubłaganie zmierzasz do konfrontacji. Żeby być do niej dobrze przygotowanym, otwórz luk ładunkowy samolotu i zabierz flary oraz pistolet, który od razu załaduj. Nie zabieraj dynamitu. Idź do kościoła, tam od razu zejdź do podziemi i schowaj się za ścianką. Usłyszysz plany agentów KGB, księdza oraz Reinharda Schmidta młodszego i starszego. Potem musisz działać. Przy pomocy krzyża przekręć mechanizm zamku w drzwiach za szafką. Schyl się do kurka z gazem by nałożyć nań prezerwatywę. Odkręć zawór i biegnij do samolotu. Za plecami zostawisz płonący kościół, przykrywkę KGB.

FINAŁ

Stary Reinhard Schmidt właśnie szykuje się do odlotu twoim samolotem ku nowej wersji histori świata. Ten drobny szpicel, zostanie później okrzyczany wynalazcą bomby atomowej i ojcem rewolucji, która da globalny prymat Związkowi Socjalistycznych Republik Radzieckich. Ta nędzna kreatura stanie się w twoim własnym czasie obiektem kultu. Czy możesz na to pozwolić? Czy możesz oddać Ziemię w ręce wariata? Oczywiście że nie! Celny wystrzał flary sprowadzi odlatujący samolot wraz z marzeniami pewnego chorego umysłu na ziemię. Teraz ty możesz zająć się ulepszaniem świata, na SWOJĄ modłę.

User Jama

...krótka rozmowa między Panem, Wójtem a Plebanem...

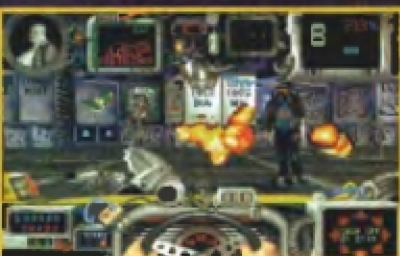








QUARANTINE



ciąg dalszy ze str. 68

HOOD GUNS II – dwa karabinki kal. 33 mm. Dodatkowo za darmo UZI do ręki.

PUNISHER – obrotowa giwera o sześciu lufach, żywcem z filmu „Predator", montowana na dachu. Pociski kal. 20 mm, 640 strzałów na minutę.

FIRE BELCHER – wyrzutnia pocisków zapalających, montowana z prawej strony. Zasięg do 40 m, razi w promieniu 5 m od miejsca wybuchu.

REAPER BACK – rakietki rozwalające najtwardszy pancerz, montowane z lewej strony. Zasięg do 1,7 km.

WIDOWMAKER – skaczące miny wystrzeliwane z przodu, detonujące się przy zetknięciu z samochodami.

JACK RACK – potrójne miny wbijające się w ziemię.

BUMPER – piła tarczowa montowana z przodu. Dwa silniki, własny bak z paliwem. Przecina większość pancerzy.

Możesz też uzupełnić zapas amunicji dla danego sprzętu.

INNE

BATTERY – baterie podtrzymujące silnik poza strefą zasilania.

ARMOUR – stalowa zbroja na karoserię, warto się w nią zaopatrzyć.

BOOST – dopalacz NITRO, tak jakby do baku Syrenki wlać eter. O dziwo silnik żyje dalej i pracuje baz zakłóceń.

Oczywiście można też podreperować karoserię i silnik.

GAZU I NA ULICĘ

Startujesz ze standardowymi HOOD GUNS. Pracując pilnie i zwiększając swój ekwipunek, po czwartym kliencie powinieneś otrzymać pierwszą specjalną misję od ruchu oporu. W mieście powstał bowiem takowy i ze wszystkich sił stara się obrzydzić życie OMNICORP. Zadaniem może być dostarczenie przesyłki, zamach bombowy lub rozwalenie gangu szpiegów pracujących dla OMNICORP.

Po siedmiu misjach dostaniesz kod do drugiego poziomu. Wystarczy podjechać do wyjścia zaznaczonego na mapie jako EXIT i podać hasło. Odsłoni się kolejna część mapy, a ty zdobędziesz nowe ulice, na których będziesz mógł szaleć.

Pamiętaj o swoich zadaniach! Gra dosyć często przeradza się w szaleńczą jazdę ulicami KEMO połączoną z mordowaniem i rozjeżdżaniem wszystkiego co się rusza, a ty wznosząc opętańcze okrzyki nie będziesz chciał zabierać pasażerów. Programiści nie zawarli bowiem żadnych ograniczeń związanych z rzezią niewiniątek.

Na koniec kilka szczegółów technicznych. Wydaje się to niemożliwe, ale doskonale znany engine z DOOM uległ jeszcze większemu usprawnieniu! 386DX zupełnie wystarcza, aby sobie szybko pojeździć. Znakomicie dobrane są także efekty dźwiękowe. Wybuchy, ryk silników i jęki mordowanych towarzyszą ci nieustannie. Naciskając F10 poślesz przez uchyloną szybę samochodu porcję bluzgów.

GARŚĆ RAD ZŁOTÓWY

– jedź wolno, swoim pasem, pełną prędkość rozwijaj dopiero na autostradzie. Twój samochód przy zderzaniu na pełnym gezie bardziej się niszczy.

– nie marnuj amunicji bez powodu. Większość samochodów nie zachowuje się agresywnie wobec ciebie, póki nie ma ku temu powodu.

– używaj do woli JUMPERA, aby wyskoczyć z gorącej sytuacji lub przeskoczyć minę.

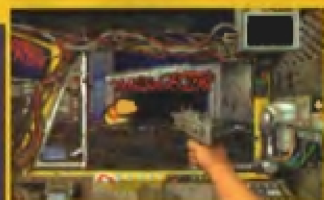
– ścigany przez morderców w opancerzonych po zęby (opony?) samochodach uciekniesz im wykorzystując turbodopałę.

– po ulicach KEMO włóczą się bandy oprychów w czarnych maskach, rzucających koktajle Mołotowa w każdy napotkany samochód. Celna seria skutecznie zamienia ich w kupę dymiących flaków.

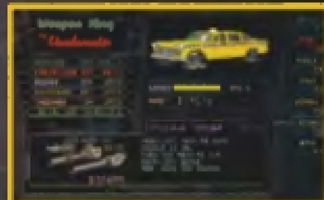
– nie strzelaj do przechodniów (poza gostkami w czarnych maskach) i staraj się ich nie rozjeżdżać, bowiem każdy z nich może okazać się potencjalnym klientem.

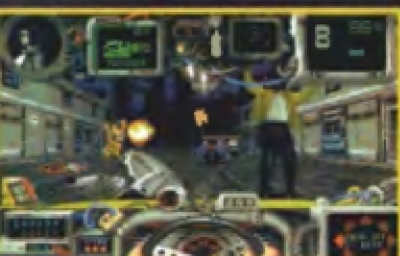
– jeśli chcesz sobie dla zabawy porzezać przechodniów, to kup HOOD GUNS II. Dodawany za darmo UZI znakomicie spełnia swoje zadanie, wystawiony przez boczną szybę.

Gulash



Taksówka 1313 do usług, PC





Ten pan z nami już nie pojedzie!



...u mnie licznik razy 600...



KLAWISZOLOGIA

F1–F3 – widoki z samochodu

KURSORY – sterowanie kierownicą i gaz/hamulec

SPACE – strzał z karabinków

M – mapa

Z – jumper

TAB – dopalacz

ENTER – klakson

E – detonacja podłożonej wcześniej bomby lub wyrzucenie pod koła niechcianego pasażera

ALT – wybór dodatkowej broni

CTRL – strzał z dodatkowej broni

F10 – taksówkarskie bluzgi

Q/W – detale HIGH/LOW dla 486

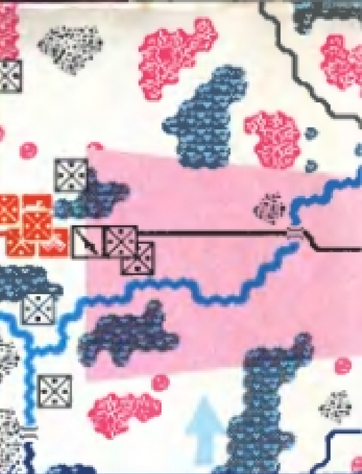
GAMETEK'94

PC: VGA, SB, GUS 5 1

ZRĘCZNOŚCIOWA

95% Grafika 90% Dźwięk 90% Możliwości

Cena w tys. zawiera VAT



ARNHEM została napisana przez R.T. Smitha w 1985 roku. Do dzisiaj cieszy „strategów" porządnym algorytmem, zachowaniem realiów historycznych i dbałością o to, by gracz w rozgrywkę włożył sporo wysiłku. Fanom strategii, których nie odstrasza grafika z początku wieku oraz brak dźwięku, polecam także inne gry Smitha, np. VULCAN i DESERT RATS, opisywane w SS'16.

17 września 1944 r. o godz. 12.30 z samolotów DC-3 „Dakota" zaczęli wyskakiwać spadochroniarze trzech dywizji powietrznodesantowych. Do lądowania podchodziły szybowce „Horsa", transportujące piechotę szybowcową i „Hamilcar" ukrywające w swoim wnętrzu ciężki sprzęt. Od Son i Best po Oosterbeck i Wolfheze desantowali się ci, którzy mieli utorować XXX Korpusowi Brytyjskiemu drogę na północny brzeg Dolnego Renu w Arnhem. Zadaniem spadochroniarzy było uchwycenie mostów na rzekach, utworzenie przyczółków i utrzymanie ich aż do nadejścia wojsk lądowych.

O godzinie 14.15 artyleria VIII, XII i XXX korpusów rozpoczęła ostrzał pozycji niemieckich. W 15 minut później do natarcia ruszyły bataliony Gwardii Irlandzkiej Dywizji Pancernej Gwardii. Zaczęła się operacja „Market-Garden".

Po uruchomieniu programu gracz ma do wyboru 5 scenariuszy, które może rozgrywać przeciwko innej osobie lub komputerowi, zawsze grającemu stroną niemiecką.

1. ADVANCE TO EINDHOVEN – początek natarcia wojsk lądowych. Gracz ma za zadanie opanować Eindhoven i oczyścić z jednostek niemieckich główną drogę biegnącą do tej miejscowości. Czas trwania: 17.09 AFTERNOON do 19.09 AFTERNOON – 7 tur

Po stronie aliantów uczestniczy 17 jednostek. Po stronie niemieckiej 10 jednostek.

2. OPERATION GARDEN – obejmuje natarcie wojsk lądowych operacji aż do miejscowości Grave oraz osłonę podejść do drogi przez 101 Airborne Division oraz zdobycie rejonu Grave przez 504 pułk spadochronowy 82 Airborne Division.

Cel operacji podobny jak w poprzednim scenariuszu.

Czas rozgrywki:17.09 AFTERNOON do 20.09 AFTERNOON. Razem 10 tur. Alianci – 35 jednostek, Niemcy – 28.

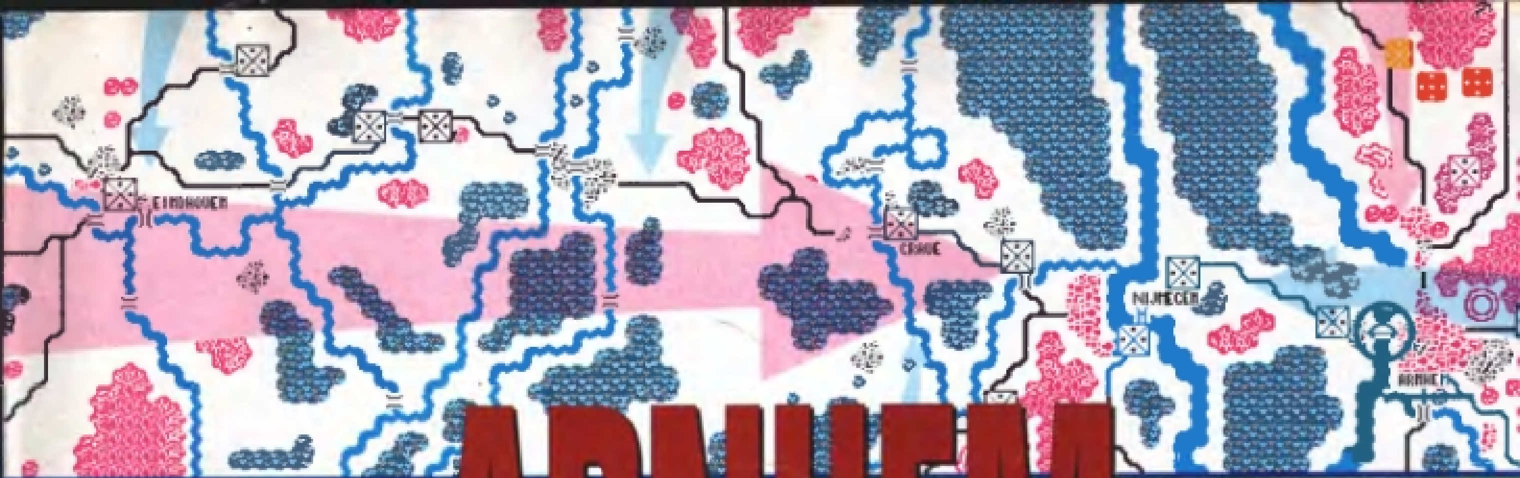
R.T. SMITH'85

ZX Spectrum
ATARI ST
PC: CGA/EGA 1 1

STRATEGICZNA

60% Grafika 0% Dźwięk 90% Możliwości

Cena w tys. zawiera VAT



ARNHEM

3. OPERATION MARKET – walka komponentu powietrznego obejmującego obszar walk 82 Airborne Division od Grave do Nijmegen oraz 1 Polskiej Samodzielnej Brygady Spadochronowej i 1 Airborne Division pod Driel i Arnhem. Celem gracza jest obrona drogi do przybycia wojsk lądowych, zdobycie mostów w Nijmegen i Arnhem oraz utrzymanie się w Arnhem tak długo by chociaż jedna jednostka wojsk lądowych przekroczyła most, nie została zniszczona i w ostatniej turze była rozwinięta.

Czas trwania operacji: 17.09 AFTERNOON do 25.09 NIGHT, to jest 26 tur.

Alianci – 44 jednostki, Niemcy – 54.

Polska Brygada Spadochronowa ląduje zgodnie z harmonogramem operacji „Market-Garden", czyli niezgodnie z historią. Pierwsza jednostka wojsk lądowych 3 batalionu Gwardii Irlandzkiej pojawia się 20.09 MORNING – faza1.

4. THE BRIDGE TOO FAR – ukazuje obszar walk Polskiej Brygady Spadochronowej i 1 Airborne Division od momentu rozpoczęcia operacji aż do momentu, w którym według harmonogramu do Arnhem miały dotrzeć jednostki XXX Korpusu.

Zadaniem gracza jest przede wszystkim nie dać się zniszczyć.

Czas gry: 17.09 AFTERNOON do 22.09 MORNING. Razem 15 tur. Polacy – 3 jednostki, Anglicy – 12 jednostek, Niemcy – 31 jednostek.

5. MARKET-GARDEN – całość operacji. Zadania do wykonania: zdobyć mosty, zdobyć i utrzymać przyczółek w Arnhem, nie dopuścić do przecięcia drogi przez jednostki niemieckie. Opcja ma dwa warianty zakończenia:

a) zostaną zniszczone wszystkie jednostki niemieckie

b) ostatnią turą, to jest 25.09 NIGHT.

Po stronie sprzymierzonych bierze udział 65 jednostek. Po stronie niemieckiej komputer za R. T. Smithem wykazuje 77 jednostek. Autor opisu obliczył, że jednostek tych jest tylko 75 i jest to jedyny błąd statystyczny jaki został przez niego zauważony w tej grze. Czas trwania i ilość tur jak w Operation Market.

W grze występują jednostki polskie, brytyjskie, amerykańskie i niemieckie. Polskie i brytyjskie są żółte, amerykańskie – granatowe a niemieckie zielone. Jednostki pozostają niezidentyfikowane aż do momentu zetknięcia się z jednostką przeciwnika. Jednostki występują w 3 wielkościach: brygady, pułki i bataliony.

Każda doba podzielona jest na 3 tury: Afternoon – popołudnie, Night – noc i Morning – ranek.

Każda tura podzielona jest na trzy fazy w następującej kolejności:

British phase 1, German phase 1, British phase 2, American phase 2, German phase 2, British phase 3, German phase 3.

Artyleria, czołgi i piechota zmotoryzowana poruszają się w fazach 1 i 3. Jednostki rozpoznawcze (samochody pancerne) poruszają się w fazach 1, 2 i 3. Piechota niezmotoryzowana tylko w fazie 2. W 2 fazie brytyjskiej i amerykańskiej pojawia się komunikat: UNIT ARRIVING BY AIR. Oznacza to możliwość desantowania w miejscu wybranym przez gracza jednostki spadochronowej bądź szybowcowej. Miejsca lądowania wybrane przez komputer są historycznie zgodne z miejscem lądowania wskazanych jednostek w trakcie operacji Market-Garden. Po każdej z faz wykonywane są rozkazy wydane poszczególnym jednostkom i komputer rozstrzyga wynik walki.

W trakcie każdej tury jednostka może walczyć TYLKO jeden raz. Gracz ma więc możliwość atakowania w 1 fazie, dyslokacji jednostek walczących w 3 fazie i ponownego ataku w kolejnej 1 fazie na innym kierunku operacyjnym. Dotyczy to także artylerii, która opcję BOMBARD wykorzystuje tylko jeden raz w ciągu tury. Jednostki okopane (DIG IN) będące w kontakcie z przeciwnikiem atakują go bez wydawania dodatkowych rozkazów. Jest to o tyle ważne, że oddziały stojące na dobrych pozycjach mogą niszczyć jednostki nieprzyjaciela nie poruszając się. Jednostki mogą zmieniać swoją wielkość do 1/4 pola zajmowanego normalnie tj. gdy są rozwinięte. Polepsza to zdolność manewrowania jednostkami we wszelkiego rodzaju ciasnych miejscach. Po bagnach wszystkie jednostki poruszają się w żółwim tempie. Z tego powodu poruszać się po nich należy tylko w razie wyższej konieczności. W lasach najlepiej poruszają się spadochroniarze, piechota zmotoryzowana gorzej, a czołgi nieznacznie szybciej niż po bagnach. Daje to najlepsze świadectwo projektantowi gry dbającemu o zachowanie realiów pola walki.

CO W MENU PISZCZY

R – raport
Kursory – kierunki ruchu jednostek
C – zwiń/rozwiń jednostkę
DIG IN – okop się
B – bombarduj (tylko artyleria)
T – podróżuj
0 (zero) – odwołuje wydany rozkaz o ile nie naciśnięto ENTER

w raporcie:

STR – siła jednostki
EFF – efektywność w walce
MOR – morale
ATM – siła ognia
UNIT SIZE – wielkość jednostki (np. batalion)

PORADY GENERAŁA

– jednostki wykonują dokładnie ruchy, które pomyślały paluszki dowodzącego. Wskazana jest delikatność przy wciskaniu klawiszy,

– jednostki spadochronowe ustawiać po 2 na jednym polu i obu wydawać identyczne rozkazy,

– w Arnhem nie zdobywać mostu. Raczej bronić się i czekać na wojska lądowe,

– amerykańskich spadochroniarzy jest dużo, wypełnią z powodzeniem swoje zadania bez uciekania się do pomocy wojsk lądowych,

– piechotą zmotoryzowaną niszczyć jednostki niemieckie na głównej drodze, czołgów używać do niszczenia wroga poza nią, osłony skrzydeł i blokowania jednostek niemieckich nacierających w jej kierunku,

– opcji BOMBARD używać w 3 fazie jednej tury i w 1 fazie następnej tury. Daje to znakomite efekty niszczące,

– stosować ataki kombinowane, np. w 1 fazie atakować jednostkami rozpoznawczymi, wycofać je w 2 fazie i w 3 zaatakować te same jednostki przeciwnika innymi jednostkami, które w danej turze nie walczyły. W efekcie wróg może być kilkakrotnie atakowany w ciągu jednej tury,

– nie atakować pojedynczymi jednostkami (wyjątek – brygady piechoty lub kolejny atak na daną jednostkę ze wsparciem artylerii),

– sprawdzać często raporty jednostek.

KNOT

– spadochroniarze mogą lądować okrakiem na Renie. Jako żywo jest to niemożliwe, bo homo sapiens nie jest dwudyszny.

Z NOTATNIKA HISTORYKA

Przeciwnikami w walce były 2 Armia Brytyjska w składzie VIII, XII i XXX Korpusów wzmocnione XVIII Korpusem Powietrzno-Desantowym oraz Grupa Armii B obejmująca 1 Armię Spadochronową, 15 Armię, 2 Korpus Pancerny SS ze strony niemieckiej.

Operacja „Market-Garden" trwała od południa 17 września do świtu 26 września, do momentu wycofania na południowy brzeg Dolnego Renu resztek 1 Dywizji Powietrzno-Desantowej, 4 Batalionu Piechoty hrabstwa Dorset 30 Dywizji Piechoty i 3 batalionu 1 Polskiej Samodzielnej Brygady Spadochronowej. Cel operacji zakładającej zdobycie rubieży pozwalającej na ofensywę w kierunku Zagłębia Ruhry nie został osiągnięty na skutek niewłaściwego sposobu dowodzenia, złego planowania i lekceważeniu meldunków wywiadu mówiących o obecności jednostek pancernych w Arnhem. Bilans operacji poza zdobyciem blisko stukilometrowego korytarza zamknął się stratą 17000 zabitych, rannych i zaginionych żołnierzy alianckich. Pośrednim efektem było zatrzymanie natarcia innych armii sojuszniczych w kierunku Renu i Zagłębia Ruhry. Do operacji użyto bowiem samolotów, którymi transportowano paliwo dla zmotoryzowanych dywizji sprzymierzonych, a całe zaopatrzenie dla frontu zachodniego przeznaczono głównie dla 2 Armii Brytyjskiej.

W operacji wzięło udział 1679 polskich spadochroniarzy. Poległo 97, rannych lub kontuzjowanych zostało 218.

Zainteresowanych operacją zachęcam do sięgnięcia po V FOR VICTORY – ARNHEM, gdzie na wynik walk wpływ będzie miało znacznie więcej czynników.

Kochaś





Trudne jest życie studentki.........................



...a szczególnie...

..........ładnej studentki na Uniwersytecie...



SPELLCASTING 101

SORCERERS GET ALL THE GIRLS

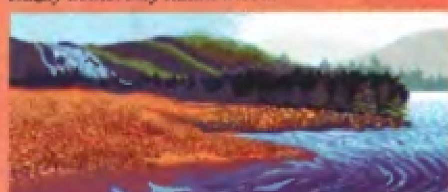
Czy marzyłeś kiedyś, aby zostać czarodziejem? A przy okazji zemścić się na ojczymie-pijaku i uratować ukochaną dziewczynę od śmierci, czy podobnego okrucieństwa? Jeżeli tak, to gra SPELLCASTING 101 jest czymś dla ciebie, a jeżeli nie, to też w nią zagraj.

Gra ta ma trochę inną oprawę od tej, którą można zaobserwować w najnowszych grach przygodowych. Starsze gry firmy LEGEND ENTERTAINMENT nie posiadają zbyt barwnej szaty graficznej i dźwiękowej, mają za to znakomitą, wielowątkową i niebanalną fabułę. Widać zdecydowaną przewagę tekstu nad grafiką, która występuje tylko jako element ozdobny.

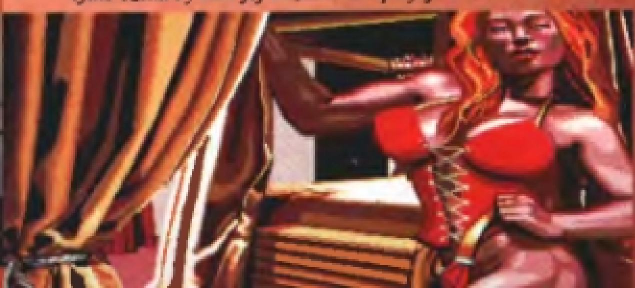
Całe szczęście, że tekstu nie trzeba wpisywać z klawiatury, bo byłoby to bardzo męczące. Mamy za to dość bogaty zbiór czasowników, przyimków i rzeczowników, które wystarczy odpowiednio połączyć w zdania. Wszystko to bardzo ładnie brzmi, ale cały system ma jedną wielką wadę: zdania muszą być ułożone tak precyzyjnie, żeby nie było wątpliwości, co chcemy z danym przedmiotem uczynić. Program na przykład nie zrozumie polecenia LOOK WOMAN, jak to było w grach SIERRY, tylko trzeba napisać LOOK AT WOMAN lub coś jeszcze bardziej rozwiniętego. Nie dyskwalifikuje to jednak gry, a tylko zmusza nas do używania gramatycznych angielskich zwrotów.

Zaraz na początku uruchom opcję NAUGHTY. Teoretycznie gracz przed 18 rokiem życia nie powinien jej używać, ale kogo to obchodzi (prócz rodziców of course!).

Kiedy twoja matka stawała po raz drugi na ślubnym kobiercu, wychodząc za niejakiego Joeya Rottenwooda, nic nie wskazywało na to, że ten człowiek będzie kłótliwy i porywczy. A jednak. Po pewnym czasie coś się zaczęło psuć. Joey pił coraz więcej, bił żonę, a w końcu zamknął cię w sypialni i zabarykadował drzwi. „Dosyć tego" – pomyślałeś. Postanowiłeś uciec i wstąpić do Uniwersytetu Czarodziei, aby przy pomocy czarów rozprawić się z okrutnym ojczymem. Był też inny powód – może Lola Tigerbelly, w której od dłuższego czasu byłeś zakochany zwróci na ciebie uwagę, kiedy zostaniesz już potężnym magiem.



Każdy domorosły naukowiec...



tylko czeka by móc jej udzielić korepetycji.

Ucieczka

Najpierw wejdź do kibla i zabierz stamtąd nocnik. Za chwilę pojawi się ojczym i trochę ci nawymyśla. Nie przejmuj się, niedługo się za wszystko zemścisz. Następnie wylej zawartość nocnika na płomienie w kominku. Zanim wyjdziesz przez komin opróżnij jeszcze szufladę. Przechodząc przez komin podrzesz sobie płaszcz i zostaniesz w stroju Adama. Kiedy już znajdziesz się na gałęzi, pochodź trochę, aż spadniesz na ziemię. Tam szybko przesuń płaski kamień i spróbuj wyciągnąć spod niego klucz. Tu jednak pojawi się przeszkoda – pewna dziewczynka o głupio brzmiącym nazwisku Beancounter postawi na nim nogę, chcąc przypatrzyć się twojej hm.... „muskulaturze". Przepchnij gówniarę delikatnie, a kluczem otwórz szopę. Znajdziesz w niej ogrodnicze ubranko. Z braku innego musisz je nałożyć. Po opuszczeniu szopy ujrzysz Joey'a podlizującego się twej ukochanej Loli. Przejdziesz obok nich dzięki swemu przebraniu. W drogę na uniwersytet!

Uniwersytet Czarodziei

Ustaw się w kolejce i poczekaj, aż dojdziesz do stolika. Tam udziel kilku informacji. Bez oryginalnej instrukcji jest to niemal niemożliwe. Po tych formalnościach rozpocznie się żmudna lekcja, godziny kucia i wszystkie piękne (?) chwile związane z nauką. Na szczęście autorzy pominęli ten okres dziejów Ernesta Eaglebeaka i spotykamy się z nim dopiero po upływie kilku tygodni...

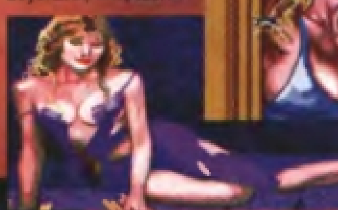
Przedź do pokoju symulacyjnego i zajmij miejsce na krześle. Przy pomocy czaru GUB zrób z drzewa kładkę, a potem rzuć na siebie czar ZEM. Znajdziesz się przed zamkiem. Strzeże go pewien smok, którego trzeba załatwić mieczem. Cały czas słychać z góry jakieś krzyki. Na wieżę wejdź po bluszczu po uprzednim powiększeniu go (VAI). Zastaniesz tam kobietę zakutą w łańcuchy, a na dodatek ostre wahadło zbliża się do jej ciała. Szybko pociągnij za lewarek, a następnie uwolnij dziewuchę. Zadanie wykonałeś perfekt.

Teraz odwiedź profesora Tickingclocka. Powie ci o przyjęciu, które ma się zacząć o wpół do ósmej w I Phelta Thi. Udaj się tam i poczekaj do wyznaczonej godziny. Party zacznie się o ósmej, a 25 minut później pojawi się niejaka Gretchen Snowbunny i poprosi cię, abyś odprowadził ją w miejsce, gdzie mogłaby odpocząć. Zaprowadź więc ją do swego pokoju. Kiedy już znajdziecie się u ciebie, połóż ją na łóżku, a potem hmm..., rób co chcesz. Cholera, zasnęła! To już jest bezczelność. Bądź równie podły i przeszukaj ją. Z kieszeni wypadnie klucz. Weź go i sam idź spać. Zauważ, że kiedy obudzisz się rano, nie będziesz miał żadnego przedmiotu. Tak będzie po każdym śnie, więc musisz zawsze pamiętać, aby znowu zabierać wszystko!

Dzień rozpocznij od wizyty w domu prezydenta uczelni (to ojciec Gretchen!). Znajdziesz tam pudełko z czarem FRIMP. Takich pudełek będzie w grze całe mnóstwo. Otwórz je i idź do sali lekcyjnej. Poczekaj do przerwy, a następnie wypróbuj nowy czar na drzwiach w podłodze. Zaczną lewitować i będziesz mógł je z łatwością otworzyć. W labiryncie musisz poruszać się tak, aby litery na ścianach utworzyły napis This way out (SE, S, E, E, SW, W, S, W, W). Następnie zejdź do sekretnego pokoju i otwórz pudełko z czarem. Droga na zewnątrz jest trochę prostsza (N, NE, N, N). Znów musisz poczekać do przerwy międzylekcyjnej, a potem wpraw drzwi w stan lewitacji.

Pod wieczór idź do Tappa Kega Brew. Tam też będzie przyjęcie. Po chwili przyleci jakiś gość i wręczy ci pudełko z czarem. Otwórz je i leć do biblioteki (nad salami lekcyjnymi). Weź książkę, a następnie czarem SKONN powiększ popiersie któregoś z prezydentów szkoły i wejdź po nim na górę. Znajdziesz tu kolejne pudełko. Teraz złóż wizytę profesorowi Tickingclockowi w jego domu. Poczekaj parę chwil, a kiedy już zaśnie, zabaw się z jego żoną. Potem idź się przespać.

W czwartek pojawi się twoja matka. Przyleci do ciebie zdyszana, zmęczona



Dlatego najlepiej być dziekanem lub chociaż docentem...





i zacznie coś seplenić o jakiejś przepowiedni. W tej chwili całym uniwersytetem wstrząśnie wybuch. Matka zostawi ci tylko talizman i zniknie. Weź wszystkie przedmioty i idź do pokoju symulacyjnego. Jeszcze raz wykonaj wszystkie czynności i opuść symulację. Wróć do mieszkania profesora. Odczaruj (DISPAR) i zabierz deskę surfingową. Znajdziesz tu też kolejne pudełko. Pędź do doków. Zastaniesz umierającego profesora Peelerofsmallfigsa, od którego dowiesz się, że ten cały wybuch nie był wcale przypadkowy – to był sabotaż. Porywacze zabrali Tickingclock'a i jakiś Przedmiot kultu czarodziei. Przedmiot ten posiadał jakiś sekret, ale profesorek nie zdążył tego powiedzieć przed śmiercią. Teraz musisz go odnaleźć i ukarać winowajców.

Połóż deskę na wodzie, siądź na niej, ustaw koordynaty (lewy na 6, prawy na "tick"), naciśnij przycisk i w drogę! Poczekaj, aż dopłyniesz do brzegu.

Wyspa zaginionych dusz

Jest to najżmudniejsza część gry. Musisz przywoływać dusze 80 ludzi, wpisując „KABBUL [imię]". Odpowiednią postać musisz wywołać w odpowiednim pomieszczeniu. Oto ich lista:

Nad wodą: Blaise, Ashby, Charlie, Bernie, Charlotte.

W lesie: Leif, Robin, Ernest, Woodrow, Wolfgang, Dawn, Gail.

Nad potokiem: Barb, Rod, Brook, Bridgit, Clifford, Sanford.

Przed domem: Bello, Mikey, Jack, Jim, Carmen, Matt, Peg, Dolly.

W dużym pokoju (najpierw otwórz sejf): Buck, Benny, Jules, William, Wilhelm, Wilton, Wilma, Wilbur, Willie, Pierse, Will, Adler, Kitty, Adam, Ty, Nicholas.

W pokoju z literkami E: Lucy, Goldie, Archie, Hardy, Lacey, Gabby, Connie, Betty, Dusty, Daisy.

W studiu muzycznym: Mike, Humphrey, Winnie, Blair, Melody, Carol, Cy, Noel.

W pokoju Brytyjczyków: Gaylord, Bobby, Billy, Lulu, Lucille, Laurie.

W kuchni: Waldo, Pat, Patty, Frank, Ricky, Sherry, Stew.

Na strychu: Bunny, Tom, Knute, Kermit, Teddy, Bo, Bill.

W trakcie całej tej przygody sen zmorzy cię pewnie nie raz. Pamiętać musisz tylko o zabieraniu wszystkich przedmiotów i o tym, by nie spać na otwartym morzu.

W nagrodę za uratowanie osiemdziesięciu dusz otrzymasz wielki klucz. Teraz, używając swej deski surfingowej płyń na kolejną wyspę (4; pig).

Wyspa, na której czas biegnie do tyłu

Właściwie czynności na tej wyspie możnaby opisywać. Czas biegnie do tyłu, czyli coś już się stało, a ty jesteś o wszystkim informowany i dopiero wtedy musisz tę czynność wykonać. Trochę to bez sensu, ale cóż zrobić? Najpierw rzuć kawał chleba, a następnie cofnij się do budynku (S, SW). Teraz wykonaj wielki skok (dokąd?, na który bank?) i poczekaj dwie chwile. Teraz właź do kąpieli błotnych w kolejności: od najmniejszej do największej. Zszedłeś piętro niżej, więc wydaj komendę: na górę. Teraz możesz się trochę posilić. Jedz chleb w tej samej kolejności, co zażywałeś kąpieli błotnych, a potem pobaw się z panienkami także pamiętając o harmonogramie. Teraz wpisuj komendy odwrotne lub spóźnione do tego co się stało (wyszedłeś na zewnątrz, zamknąłeś drzwi, obejrzałeś napis, poszedłeś na SE, obejrzałeś cokół, poszedłeś na S, reżyser dał ci pudełko, wszedłeś na deskę). W tym momencie wszystko wróciło do normy i możesz znowu wypłynąć w rejs (8; slug).

Wyspa Amazonek (!)

Udaj się do pokoju w hotelu (SW, W) i zrób co trzeba z szefową tej hordy bab. Unieś przy pomocy czaru lewitacji łoże i wyjmij spod niego berecik. Otwórz także skrzynkę, a czeka cię miła niespodzianka. Załóż buty.

O rety! Kolejna baba. A wydawało się, że od przybytku głowa nie boli. Idź na górę i wyjmij z szafy sukienkę. Te kobieciny zaczynają być uciążliwe! Pędź do sklepu. Znowu! Weź szminkę, gazetę, miecz i granat. Jeżeli jeszcze nie otworzyłeś pudełka, to zrób to teraz, a potem rozbierz się...do naga nie zważając na głupawe komentarze sprzedawczyni. Załóż sukienkę, buty berecik, umaluj się szminką. Cała ta maskarada była po to, abyś mógł przejść obok strażniczek do swojej łodzi i odpłynąć stąd. Baby nie chciały przecież wypuścić z wyspy jedynego mężczyzny. Szybko siadaj na deskę, przebierz się w swój stary płaszcz i w drogę (14; bat).

Restauracja na końcu oceanu

Kiedy będziesz próbował zabrać pudełko z czarem do kolekcji, z wody wyskoczy rekin i połknie je. Wejdź do restauracji i zamów rybę. Jaką? Oczywiście tego pożeracza pudełek!!! Kiedy pojawi się na twoim stole, rozpruj mu brzuch czarem BUNDEROT i wyciągnij pudełko. Nowo poznanym czarem MAJJELLO podziałaj na prawą tarczę wyboru na swojej desce, a pojawi się jeszcze jedna pozycja. Wykorzystując ją udaj się na inną wyspę (10; boa).

Wyspa Bogów (I Bogiń !!!)

Zanim wejdziesz w głąb wyspy, musisz ją otworzyć (!) wielkim kluczem, który otrzymałeś od zaginionych dusz. Wejdź do pałacu i idź w lewo. Szybko schowaj się za kurtyną. Poczekaj, aż Ocarina się rozbierze, a wtedy wyjdź zza kurtyny i ... W nagrodę bogini zamieni cię w młodzieńca jeszcze przystojniejszego niż Apollo, a na dokładkę otrzymasz pudełko. Kiedy będziesz je otwierał, dorwie cię mąż twej partnerki sprzed kilku chwil i każe posprzątać ogromny śmietnik. Dokonasz tego dwoma czarami: GWEEK i BUNDEROT. Na dnie znajdziesz kolejne pudełko. Otwórz drzwi i zmykaj z tej wyspy (13; pig). Potwora załatw czarem GOBERDUNA i idź w prawo.

Fort Blackwand

Ten kawałek znasz już dość dobrze. Okaże się, że dziewczyną uwięzioną w wieży jest .... Lola Tigerbelly! Szybko ją uwolnij, zabierz torebkę i zejdź na dół przez drzwi w podłodze. Powiedz Loli, aby stanęła na złotej literze X. Podniosła się jedna brama. Ty możesz stanąć na brązowej literce, ale jedna brama wciąż zostanie zamknięta. Pomoże ci niejaki Art, ale musisz go najpierw odczarować (KABBUL). Zanim wejdziesz w otwarte przejście, otwórz torebkę.

Decydująca Rozgrywka

Na wstępie czeka cię mała niespodzianka: głównym mącicielem, sabotażystą, mordercą itd. był Joey Rottenwood – twój przybrany ojciec! Daj mu jego ulubioną książkę z biblioteki uniwersyteckiej. Opowie ci teraz całą historię: jak zmusił profesora Tickingclocka do wyjawienia tajemnicy Przedmiotu, jak został wyrzucony z Uniwersytetu i jak planował zemstę. Przeczekaj jeszcze chwilę, a Joey zamiast odpowiednich przycisków uruchomi samozniszczenie. Musisz teraz działać szybko i rozważnie. Rzuć czar BLUBBA, a wszystko dookoła zacznie fruwać łącznie z twoją książką czarów. Spal więc ją, rzucając ogień z torebki, a na końcu otwórz pudełko z napisem EKSLAKSIA. Siła tego czaru spali całą maszynę Joey'a, a ty ujrzysz pod ścianą wielu znajomych. Jest tam i Gretchen, i Hillary, i profesorowie, i twoja matka i... ojciec! Wszyscy wrócicie na dziedziniec uniwersytetu. Tam otrzymasz czek na 37.000 złotych monet i... Lolę.

Bamse

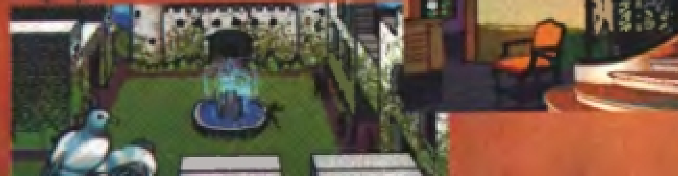


Edukować można wszędzie, nawet w bibliotece Uniwersyteckiej.



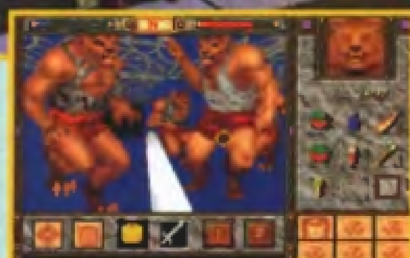
Koniec kariery naukowej zwykle wymuszony bywa wiekiem i postępującym spadkiem zainteresowania dalszymi badaniami.

Liczy się doświadczenie.









ORIGIN stanowi obok SSI oraz WESTWOOD czołówkę producentów gier role-playing, choć wielu zapewne jest zdania, że to właśnie firma dowodzona przez Richarda Gariotta przewodzi owej stawce.

W czasach prekambryjskich, tzn. w roku 1981 firma zadebiutowała wypuszczając na Spectrum program nazwany ULTIMA 1. Grafika gry składała się z białych linii będących konturami ścian oraz z kilku brykających po ekranie pikseli umownie oznaczających potwory. Można jednak było poruszać się po przestrzennym labiryncie lochów, zmagać się z pomiotem zła, zdobywając złoto, doświadczenie i sławę. To w dużym uproszczeniu także i późniejsza idea role-playing.

Widok z oczu bohatera został w późniejszych częściach ULTIMY zastąpiony izometrycznym rzutem na pole akcji, do starych tematów ORIGIN powrócił jednak poprzez wydanie na początku lat dziewięćdziesiątych dwóch części ULTIMA UNDERWORLD, gier z pierwszorzędnym pełnym scrollingiem. Pod koniec 1993 roku firma wydała również SHADOWCASTER, stanowiącego uproszczoną, można powiedzieć, że zręcznościową wersję ULTIMY.

SHADOWCASTER jest o tyle dobry, że stanowi idealną wprawkę dla nowicjuszy role-playing, pozwalając im zasmakować na początek ogólnych reguł gatunku. Nie ma tu skomplikowanych konwersacji, ani np. testów polegających na ustawianiu dźwigien w odpowiedniej konfiguracji. Są zróżnicowane graficznie labirynty, obejmujące zarówno lochy jak i teren otwarty. Cel w grze został zredukowany do przebicia się przez naszpikowane monstrami tereny i zebrania po drodze kilku potrzebnych do otwarcia kolejnych przejść artefaktów. W tym właśnie objawia się cała przystępność SHADOWCASTER – siadasz przy monitorze i od razu wiesz co trzeba robić.

SHADOWCASTER w wersji kompaktowej zajmuje 25 megabajtów, z czego około 12 stanowią nie występujące poprzednio filmiki pojawiające się po dotarciu do kolejnych obelisków.

Tak się złożyło, że firma ORIGIN nie potrafiła do roku 1994 zrobić porządnej sekwencji animowanej. Gry produkowała wspaniałe, wprowadzenia i przerywniki – fatalne, jak w ULTIMA UNDERWORLD. Teraz ich programiści nareszcie zakasali rękawy i zaprezentowali kawał solidnej roboty. Uwagę zwraca zwłaszcza efekt kół na wodzie, zniekształcających odbicie bohatera, występujący w dwu z sekwencji.

Z zachodnich firm dochodzą oficjalne sygnały, że niezależnie od objętości bardziej opłaca się ze względu na ogromny popyt wydać grę w wersji kompaktowej i nie zawracać sobie głowy jej dyskietkowym odpowiednikiem. Korzystajcie więc z faktu, że SHADOWCASTER dostępny jest również na dyskietkach, a już niedługo wyjdzie REALMS OF ARKANIA, kto wie, czy nie ostatni ze znaczących role-playing wydany w wersji dyskietkowej. Jak zawsze w przypadku przełomu bywa, jedni się cieszą, drugim sytuacja nie jest w smak. Ale właśnie taka jest niezależna od nas dzisiejsza komputerowa rzeczywistość.

Micz

Dystrybutor: IPS Computer Group



SHADOW CASTER



ORIGIN'93

PC: VGA, SB, GUS

5 1

ROLE-PLAYING

90% 80% 95%

Cena w tys. zawiera VAT



23 października 1888

Zapowiadał się kolejny mglisty, deszczowy wieczór, tak szary i przygnębiający, jaki można zastać jesienią tylko w Londynie. Rozsiadłem się w wygodnym fotelu przy kominku, by przeczytać w gazecie o co bardziej interesujących wydarzeniach dnia, podczas gdy mój przyjaciel, Holmes stojąc przy oknie, zgrzytliwie akompaniował swoim myślom na skrzypcach. Znałem aż za dobrze ten wyraz twarzy, to przygaszone spojrzenie, właściwe jeźdźcowi, który zsiadł z siodła po zwycięskich zawodach i gnuśnieje w bezczynności.

Ponury nastrój przerwał znienacka posłaniec Scotland Yardu, niosąc wieści o okrutnym mordzie, przypisywanym Kubie Rozpruwaczowi wraz z prośbą o pomoc. Przysięgam, że oblicze Holmesa pojaśniało, jego postać spotężniała, a wzrok wyostrzył się. Wielki myśliwy zwietrzył zwierzynę i chyżo ruszał na łowy...

Dr J. Watson

11 października 1994

O pierwszym wydaniu gry „Nieznane Sprawy Sherlocka Holmesa" sprzed dwóch lat, pisaliśmy w SS'3. Przypomnę tylko, że była to bardzo udana realizacja przygód Holmesa i Watsona, potrafiąca doskonale oddać atmosferę powieści sir Arthura Conan Doyle'a. Od strony technicznej zaś dorównywała najlepszym przygodówką owego czasu. Obecne wydanie nie jest już taką rewelacją, bo w końcu jeśli w tej branży produkt nie idzie do przodu, to tak jakby się cofał. Po dwuletniej przerwie można się było spodziewać przynajmniej dodatkowych animacji czy obszerniejszych kwestii mówionych. Tak więc rozczarowanie budzi fakt, iż gry nie rozszerzono zupełnie. W ostateczności można zrozumieć pozostanie przy tylko trzech wersjach językowych, czy sporadycznej syntezie mowy. Natomiast karygodne wydaje mi się nie uaktualnienie np. driverów do muzyki, żeby uwzględnić nowe karty dźwiękowe. Zamiast zestawu kilku dyskietek, otrzymujemy ich zawartość w postaci rozpakowanej na kompakcie. Wyłączną zaletą nowego wydania jest ominięcie czasochłonnego procesu instalacji i oszczędność miejsca na twardym dysku.

User Jama

Dystrybutor: IPS Computer Group

ELECTRONIC ARTS'92

PC: VGA, SB, GUS

1

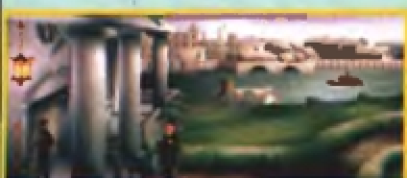
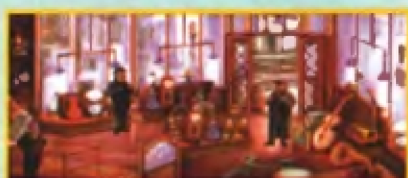
PRZYGODOWA

80% 75% 85%

Cena w tys. zawiera VAT

SHERLOCK HOLMES











Kompaktowa wersja THEME PARK zajmuje 160 megabajtów, do instalacji wymagany jest twardy dysk. Intro jest niemal identyczne jak poprzednio, tyle że wyświetlane na całej powierzchni ekranu. Muzykę przygotował profesjonalista Russell Shaw, który w przeszłości współpracował z takimi dinozaurami sceny rockowej jak Chris Rea czy Marillion. Gra jest w wersji kompaktowej nieco bogatsza, za mało jednak by mówić o zasadniczym przełomie.

Odliczając podstawową strukturę programu, pozostałe 125 megabajtów wypełniają równie udane jak intro filmiki – piętnaście scenek animowanych, możliwych do oglądania za pośrednictwem ikony lupy, które pokazują w działaniu większość spośród 28 instytucji rozrywkowych lunaparku. Wspaniała rzecz – bardzo dużo przemieszczających się na ekranie obiektów, płynność ruchu i bujne kolory każą bić pokłony programistom BULLFROG za wyciśnięcie maksimum z dzisiejszych CD-ROM.

Wszystkie filmiki zdradzają poczucie humoru twórców, dwa z nich wyróżniają się szczególnie. Po wejściu do skaczącego na sprężynie symulatora zaczynamy lecieć ponad meczetami, dolinami i morzami – to nic innego, jak zapowiedź MAGIC CARPET! Natomiast filmik ukazujący pałac strachu stanowi parodię THE SEVENTH GUEST – te same wąskie schody, powoli otwierające się drzwi, tylko zamiast duchów pajace.

Gra jakościowo odmienna, od dyskietkowej, zawiera jednak wspomnianą filmową niespodziankę, a zrobić coś takiego to duża sztuka. Pamiętajcie przy tym, że granie na komputerach 386 w THEME PARK może sprawiać niemałe trudności a jeszcze dodatkowo akurat ten program w wersji CD pracuje odrobinę wolniej. Natomiast dysponujący szybkim sprzętem posiadacze CD-ROM nie powinni się ani chwili się namyślać, który format wybrać, zwłaszcza, że ceny obu wersji są jednakowe.

Micz

Dystrybutor: IPS Computer Group

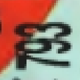
BULLFROG'94

PC: VGA, SB 6 1

STRATEGICZNA

100% 90% 100%

Grafika Dźwięk Muzyka Cena w tys. zawiera VAT



THEME PARK

CD-ROM VERSION





DESERT STRIKE

CD-ROM VERSION

GREMLIN'94

PC: VGA, SB 2 1

ZRĘCZNOŚCIOWA

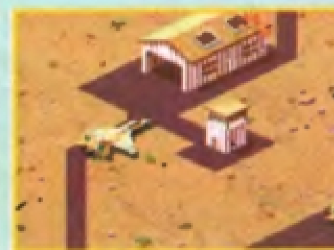
75% 70% 85%

Grafika Dźwięk Muzyka Cena w tys. zawiera VAT

Nie wszystko złoto, co na CD-ROM. Wydanie kompaktowej wersji DESERT STRIKE potwierdza, że taniej jest nagrać srebrną płytkę, niż dwie dyskietki HD. Gra zajmuje nieco więcej niż 3 MB i nie różni się od wersji floppy (opis w SS'16).

Szkoda, że tak późno wydano wersję PC tego głośnego amigowskiego tytułu. Grafika jest poprawna, ale czegoś jej brakuje. Można też biadolić nad dziecinnym intro i marnym udźwiękowieniem... Nie sposób jednak oczekiwać więcej, bo DESERT STRIKE taki miał być, a CD przy tytule nie zwiastuje w tym przypadku ani grama inwencji.

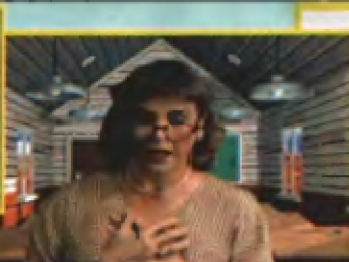
John Zabiyaka











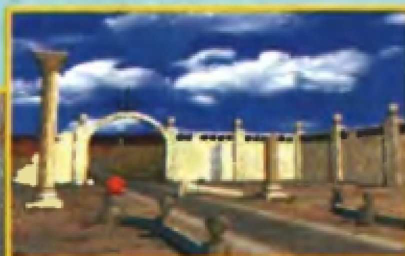
RETURN TO ZORK

Na czarnym ekranie pojawiają się białe słowa opisujące dom, obok którego stoisz. Potem powoli wstukiwane są kolejne litery: „go west and then go north". Enter. Zamiast następnego opisu miejsca, nagle uderzają fanfary, ukazuje się obraz domu, kamera najeżdża na niego. Za moment kamera frunie ponad górami. To krótkie i romantyczne wprowadzenie uświadamia, ile się przez ostatnie dziesięć lat w grach zmieniło.

LEGENDA ODŻYWA

Jesienią zeszłego roku pojawiła się dyskietkowa wersja RETURN TO ZORK (opis w SS'11), wielu było nią zachwyconych. Komputerowym staruszkom, pamiętającym czasy dawnego tekstowego ZORKA łezka się w oku zakręciła, gdy mogli ponownie odwiedzić znajome miejsca.

Nową wersję gry charakteryzowała renderowana grafika teł i sfilmowane postacie aktorów – jest ona bodaj jedynym tego typu produktem wydanym na dyskietkach. Oczywiście ruchy postaci były dość mocno okrojone, w zasadzie każda z nich posiadała zaledwie cztery, pięć klatek ruchu. Zaskakiwała też duża ilość digitalizowanej mowy (ponad godzina), co prawda stłumionej i niezbyt wyraźnej, ale jednak. Bardzo rozwinięto interakcję – postacie można było fotografować, następnie w celu zdobywania kolejnych wiadomości pokazywać te zdjęcia innym, także odtwarzać nagrane fragmenty rozmów. Fabułę skonstruowano



z wyczuciem, kolejne jej fragmenty odsłaniały się stopniowo, tak że odkrycie każdej nowej lokacji sprawiało w RETURN TO ZORK sporą frajdę.

ZORK posiadał jednak poważne błędy. Istniała możliwość ugrzęźnięcia w martwym punkcie, tylko dlatego że wcześniej wykonało się zbędną czynność – w tekstówkach rzecz normalna, w nowoczesnych przygodówkach oznaka zacofania. Oprócz tego ginęło się zbyt często, występujący z tej okazji barbarzyński rechot Morphiusa szybko zaczynał drażnić. Nie występował też ekwiwalent tekstowy do syntezy mowy, co oznacza, że nie posiadający kart dźwiękowych zostali automatycznie pominięci.

WERSJA CD-ROM

Prawie równocześnie INFOCOM wprowadził na rynek 140-megabajtową wersję RETURN TO ZORK CD. Stare 21 megabajtów występuje w całości. A co nowego?

Poprzednio postacie przez cały czas stały prawie nieruchomo, ledwie poruszając ustami. Teraz pojawiają się wstawki z tzw. full motion video, czyli filmem prawie tej jakości co w telewizji. Oprócz tego w niektórych miejscach występują najazdy kamer a' la THE SEVENTH GUEST. Na przykład w latarni wchodząc po schodach na taras widzimy proces wdrapywania się stopień po stopniu, a przy przejściu od wielkiego drzewa do świątyni Bel Naire zupełnie jakbyśmy jechali drogą samochodem. W niektórych miejscach rozdzielczość obrazków została nieco zredukowana, po to żeby przejście od statycznego ekranu do animowanej sekwencji (gdzie grafika nie może z wielu względów posiadać zbyt wielu szczegółów) nie było zbyt rażące – przykładem uproszczenie wyglądu West Shanbar. Warto jeszcze zwrócić uwagę na grafikę filmików. Można ją nazwać impresjonistyczną, tzn. obraz generowany jest poprzez plamy barw. Komuś może się to nie podobać, ale trzeba przyznać, że jest bardzo inna w stosunku do wypolerowanego THE SEVENTH GUEST.

CO Z TEGO WYNIKA?

Sama fabuła nie uległa zmianie, ubarwiono tylko trochę zakończenie. I tak naprawdę nie czuje się wielkiej różnicy. Gatunek przygodówek, do którego należy RETURN TO ZORK rozwija się w zawrotnym tempie, niedługo opisywać będziemy wspaniały MYST firmy BRODERBUND i gdybyśmy teraz dali wyższe oceny, potem zabrakło by skali. ZORKA polecam w wersji dyskietkowej, tym którzy nie posiadają CD-ROM, a chcą poznać styl gier kompaktowych.

Micz

Dystrybutor:
CD Projekt
tel. (0-2) 621-46-28





Na zdjęciu: Sexy doll dla drwali.

NHL HOCKEY





Za sprawą EA*SPORTS powstała na srebrnym krążku prawdziwa perełka dla miłośników hokeja na lodzie. NHL HOCKEY zawiera wszystkie elementy zarówno rasowego managera, jak i dynamicznej zręcznościówki.

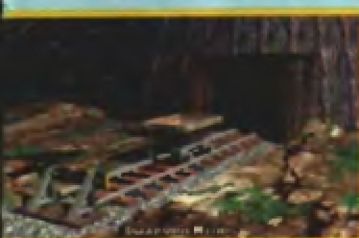
Zawarte zostały dokładne składy i statystyki graczy NHL z sezonu 93-94, potwierdzone certyfikatem zrzeszenia graczy National Hockey League. Gra umożliwia rozegranie nowego sezonu 94-95 NHL, jak też stworzenie własnej ligi – z nowymi składami drużyn. Grając w NHL HOCKEY'95, będziesz mógł poczuć się jak trener jednej z drużyn ligowych, decydując o obsadzie poszczególnych pozycji. Pomocą służyć ci będą tony statystyk, w których będziesz mógł do woli przebierać. Jeśli jednak należysz do ludzi bardziej impulsywnych, możesz darować sobie te smutne tabelki i spokojnie przystąpić do katowania myszy, joysticka lub klawiatury.

W trakcie rozgrywki warto zauważyć dokładną pracę sędziów. Nie da się, jak w prostszych symulacjach, bezkarnie spalić na niebieskiej, czy wykonać podanie przez dwie linie. Zgodnie z nowoczesnymi przepisami, sędzia stosuje nawet przepis o karze odłożonej, dając ci możliwość wycofania bramkarza i wprowadzenia szóstego gracza! Jedyną różnicą jaka dzieli w hokeju Europę od Ameryki jest sposób interpretacji uwolnienia. W NHL uwolnienie (ICING) odgwizdywane jest dopiero, gdy wystrzelonego pod przeciwległą bandę krążka dotknie jako pierwszy gracz przeciwnika. Jeśli dopadnie go gracz naszej drużyny, uwolnienia nie ma – stąd możesz popróbować wstrzeliwania krążka w tercję przeciwnika, aby szybciej przenieść grę pod przeciwną bramkę.

Gra na lodowisku jest prawdziwą walką, zgrzyt łyżew miesza się tu z odgłosem zderzających się ciał i trzeszczących kości. Jak przystało na NHL, ławka kar jest zwykle mocno obsadzona, chociaż komputerowy sędzia częściej wysyła tam zawodników strony przeciwnej. Gra jest wierną i przeko-









Tu prawie wszystko się rusza!, PC

INFOCOM'93

PC: VGA, SB, GUS

10 1

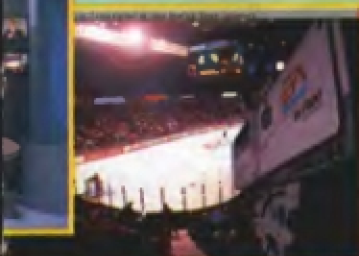
PRZYGODOWA

85% Grafika 90% Dźwięk 85% Miodność 790 Cena w tys. zawiera VAT

nywującą symulacją hokeja, stąd przed grą warto podciągnąć się z przepisów.

Pejotl

Dystrybutor: IPS Computer Group



ELECTRONIC ARTS'94

PC: VGA, SVGA SB, GUS

1

SPORTOWA

90% Grafika 85% Dźwięk 95% Miodność Tel. Cena w tys. zawiera VAT



Premiera Nintendo

Jeśli nie słyszałeś jeszcze o Nintendo, to na pewno wkrótce usłyszysz. Ten gigantyczny japoński koncern produkujący konsole wkroczył właśnie do Polski. Firma zamierza nie tylko wypchnąć z rynku podróbki konsol Nintendo, ale także stworzyć istotny magnes dla graczy komputerowych.

Idea konsol sięga zamierzchłych czasów, kiedy projektanci współczesnych komputerów konstruowali „gry telewizyjne", jak np. odbijanie kwadratowej pileczki. Obecnie konsole niepodzielnie rządzą prawie na całym świecie. Nintendo przyznaje się do sprzedania ponad 200 milionów swoich konsol, co dało im liczebnie największą popularność. Nintendo wyprzedza swego głównego konkurenta, którym jest SEGA, a na rynku znajdują się jeszcze przecież Amiga CD32, Atari LYNX, Atari JAGUAR i 3DO. Gracze konsolowi, to kilkusetmilionowa zgraja – ogrom w stosunku do kilku milionów użytkowników Peceta i Amigi.

Trzy gracje

Nintendo będzie promować trzy modele konsol: Game Boy, NES (Nintendo Entertainment System) i SNES (Super Nintendo). Game Boy to przenośna, trzymana w ręku konsola z czarno-białym ciekłokrystalicznym ekranem.

Aż trudno uwierzyć, że czarno-biały, ośmiobitowy Game Boy jest najlepiej sprzedawaną zabawką w historii ludzkości. Badania dowodzą, że prawie jedna trzecia graczy stanowią dorośli, a prawie 90% wszystkich graczy gra w Game Boya codziennie. Z kolei Nintendo i Super Nintendo to domena przede wszystkim młodzieży. Co znamienne i niespotykane, 35% użytkowników konsol Nintendo to dziewczyny!



Super Nintendo z Game Padem

A co nowego?

Najnowszym produktem firmy jest Super Game Boy – interfejs do Super Nintendo pozwalający grać na nim w gry z Game Boya i to w kolorze! Powstają też coraz bardziej zaawansowane 32-bitowe gry na 16-bitową konsolę SNES.



Klasyczny NES.

Najnowsze doniesienia mówią o trwających pracach specjalistów z Nintendo i Silicon Graphics nad systemem PROJECT REALITY, który ma zrewolucjonizować dziedzinę elektronicznej rozrywki.

Pokaż co potrafisz

Przedstawicielem Nintendo w Polsce jest firma Entertainment Systems Poland, zaś dystrybucja spoczywa w ręku partnerów handlowych – m.in. Elemis i LukasToys. Przygotowywana jest wielka kampania reklamowa. Konsole i gry już dziś można kupić w wielu sklepach, a jak zapowiada firma, do gwiazdki zdoła zalać nimi całą Polskę.

Marcin Przasnyski



Directory OPUS

WERSJA 4.11

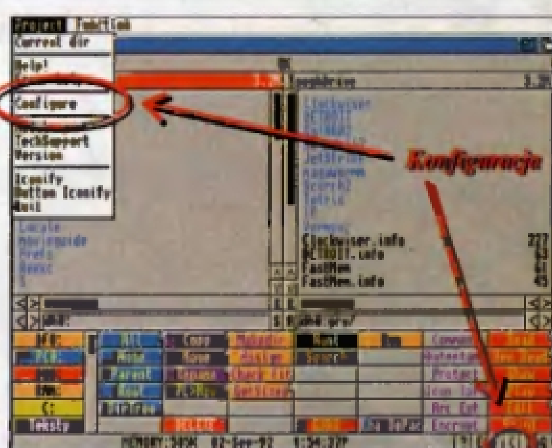
Co to takiego? Na pierwszy rzut oka można zaliczyć Opusa do szerokiego grona tzw. programów zarządzających na Amigę. Należą do nich też m.in. Filemaster czy Diskmaster. Byłoby to jednak bardzo krzywdzące. Rzecz jasna, oferuje on takie typowe opcje jak kopiowanie, kasowanie czy też zmiana nazw plików, jego możliwości jednak bardzo mocno wykraczają poza oferowane przez wyżej wymienione programy.

A cóż w nim takiego ekstraordynaryjnego?

Przede wszystkim możliwości konfiguracyjne i łatwość obsługi. Pod względem owej łatwości bije na głowę wszystkie inne podobne programy. Obsługa jest rzeczywiście intuicyjna: chcesz obejrzeć zawartość pliku graficznego – klikasz na nim dwukrotnie; chcesz rozpakować archiwum – klikasz raz na pliku źródłowym i raz na oknie z katalogiem docelowym. Czy może być coś prostszego? Włożyłeś do stacji dyskietkę – Opus sam ją rozpozna i zapyta, w którym oknie ma wyświetlić jej zawartość. To jest naprawdę czysta radość użytkowania.

Aby jednak nieco ostudzić rozpalone po tym wstępie rzesze przyszłych Opusobiorców – jak to w życiu, nie ma nic za darmo – program ten wymaga konfiguracji nieco lepszej niż Amiga 500 z 1MB RAM. Choć zapewne można go uruchomić i na takim sprzęcie, to praca bez twardego dysku i min. 2MB jest co najmniej męcząca i nie ma zbytniego sensu – po uruchomieniu programu zostanie kilkadziesiąt kilobajtów wolnej pamięci, co pozwoli jedynie na wykonywanie standardowych operacji dyskowych. Lecz cóż – jak to pisuje pewien redaktor ze znanego amigowego czasopisma: kickstart 3.0 i twardy dysk to dobre powitanie zbliżającego się XXI wieku.

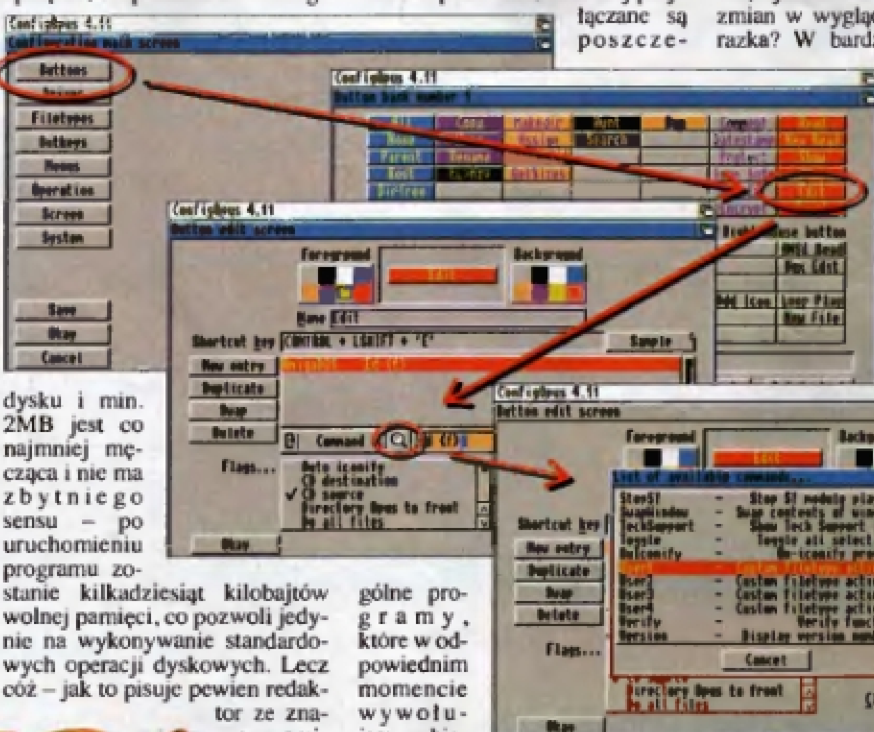
Teraz fragmencik o konfigurowaniu. Cóż takiego można w nim zmienić? Odpowiedź jest niezwykle prosta – niemal wszystko. Począwszy od tego, jakie katalogi mają być ładowane po uruchomieniu programu, poprzez opisy typów danych automatycznie rozpoznawanych, po konfigurację wszystkich przycisków, nazw urządzeń i elementów menu. Opus może służyć jako swoista platforma, do której przyłączane są poszczególne programy, które w odpowiednim momencie wywołujesz wybierając odpowiednią opcję. To właśnie możliwość tak łatwego i wszechstronnego wykorzystania zewnętrznych programów czyni z Opusa potężne i bardzo przydatne narzędzie.



Rys. 1

Jak to zrobić?

Metody konfigurowania opiszę na przykładzie „ulepszania" opcji EDIT z ekranu głównego. Pierwotną jej funkcją jest edycja plików tekstowych. Co jednak zrobić, jeżeli chcesz dokonywać zmian w wyglądzie jakiegoś obrazka? W bardzo łatwy sposób można zmusić Opusa, aby po wywołaniu tej opcji uruchamiał np. program graficzny, przy pomocy którego można modyfikować wybrany plik graficzny. Aby to osiągnąć, należy zmienić funkcje przypisane przyciskowi „Edit" w menu konfiguracyjnym. Początkowo wid-



Rys. 2

AMIGA

nieje tam polecenie nakazujące uruchomienie systemowego edytora Ed oraz wczytanie zaznaczonego pliku. My zmienimy tę funkcję na inną, współdziałającą z Opusowym systemem typu plików (file types). Dzięki tej modyfikacji uruchamiany będzie program edytujący właściwy dla danego rodzaju danych, a w przypadku ich niezadeklarowania – standardowy edytor tekstu. Omówię tu krok po kroku sposób dokonywania niezbędnych zmian:

– Uruchom moduł konfiguracyjny (rys. 1).

– Wybierz opcję „Buttons" oraz interesujący nas przycisk (Edit) (rys. 2).

– Skasuj istniejącą sekwencję wykonywaną w momencie wybrania tego przycisku (Ed {f}).

– Zmień rodzaj polecenia z „AmigaDOS" na „Command".

– Z menu oznaczonego lupą wybierz „User1" (od tego momentu wybranie Edit będzie sygnalizowało Opusowi, że ma wykonać polecenia oznaczane podczas ustalania rodzaju pliku (filetype) jako User1).

– Wybierz 2xOkay i trafisz do głównego menu.

Masz już zadeklarowaną zmianę funkcjonowania interesującego cię przycisku. Teraz należy poinformować system, co ma robić, gdy uaktywniona zostanie zmienna „User1".

– W opcji „Filetypes" wybierz „New".

– Wybierz „Picture IFF ILBM".

– Na liście „Events..." wskazujemy „User1".

– Wybierz „New entry" oraz „Workbench" jako typ polecenia.

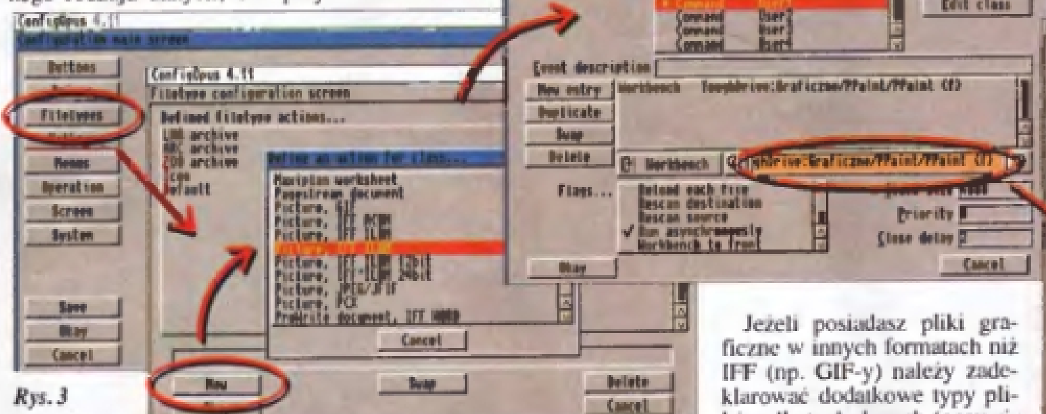
– Podaj ścieżkę dostępu do żądanego programu graficznego. Można to zrobić w trojaki sposób: – wpisać ją ręcznie, – wybrać z requestera pojawiającego się po kliknięciu na lupę, – przejść na ekran Workbencha i przesunąć ikonę odpowiedniego programu na ikonę „Opus Drop Box".

– Za ścieżką dostępu wpisz {f} (lub wybierz to polecenie z listy kryjącej się pod znaczkiem {}).

– Zaznacz flagę „Run asynchronously" (dzięki temu po uruchomieniu programu graficznego będziesz mógł nadal używać Opusa. W przeciwnym wypadku czekałby on na zakończenie pracy przez ów program).

Gdy już wykonamy te czynności ekran powinien wyglądać tak, jak pod koniec rys. 3.

Aby nie pozbawiać się możliwości edycji plików tekstowych podobne czynności powtórzyć należy dla typu „Default" – przy okazji można ustawić uruchamianie się wygodniejszego edytora tekstu niż systemowy Ed – może być to np. CygnusEd Professional.



Rys. 3

Jeżeli posiadasz pliki graficzne w innych formatach niż IFF (np. GIF-y) należy zadeklarować dodatkowe typy plików dla tych danych (oczywiście w menu „Filetypes").

Gdy poprawisz już działanie polecenia „Edit" nic nie stoi na przeszkodzie, aby dodawać własne elementy ekranu – czy to polecenia służące obsłudze archiwów.

Oprócz zmiany parametrów działania poszczególnych opcji możesz także dokonywać zmian o charakterze ogólnym, często bardzo uprzyjemniających pracę. Są to np. takie drobiazgi jak gadżety do przesuwu listy dostępnych urządzeń, wskaźnik zaawansowania operacji dyskowych, czcionki, jakimi opisane są poszczególne elementy ekranu, wyświetlanie informacji o systemie (m.in. wskaźnik zajętości procesora czy ilości wolnej pamięci), kolory ekranu itd., itp. – doprawdy jest w czym wybierać – ciekaw jestem, czy na inne komputery istnieje podobnie rozbudowany program.

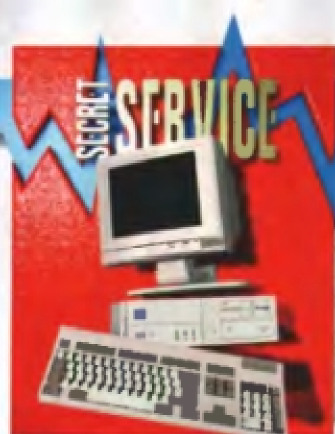
Na zakończenie

Od kiedy zmieniłem swą A500 na A1200 i uruchomiłem po raz pierwszy Opusa – nie wyobrażam sobie pracy bez niego. Kiedy zdarzyło się, że musiałem pracować na Amidze, na której zainstalowany był Filemaster – zgroza i tragedia. Rzeczywiście – do luksusów człowiek przyzwyczaja się błyskawicznie. Gwoli sprawiedliwości – jedyny minus, jaki udało mi się znaleźć podczas pracy z Opusem: otóż program ten uznaje za konieczne dodawanie do każdego nowo tworzonego katalogu jego ikony. Kopiuje także wraz z danym plikiem jego ikony (o ile oczywiście je posiada). Przez to można mieć dysk zawalony absolutnie zbędnymi piktogramami.

Paweł Chmielowiec



Directory OPUS może wyglądać i tak...



Dream Wave

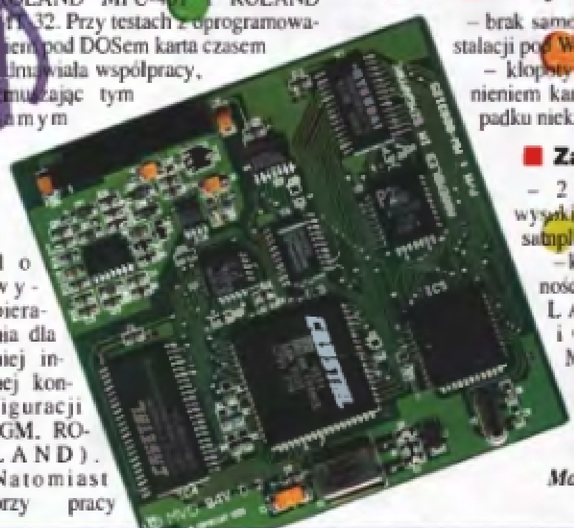
DREAM WAVE to klon popularnej karty WAVE BLASTER firmy CREATIVE LABS. Obie te karty są rozszerzeniami 16-bitowych kart SOUNDBLASTER lub kompatybilnych, koniecznie 16-bitowych.

Karta jest oparta na tablicy sampli (ang. WAVE TABLE) w taki sposób jak w GRAVIS ULTRASOUND – przy generowaniu muzyki zastępuje tradycyjne brzęczenie chipa FM porządną muzyką, generowaną w oparciu o wcześniej przesamplowane instrumenty. Jednak w przeciwieństwie do GUSa sample te nie są wgrywane bezpośrednio przed odtwarzaniem dźwięków – znajdują się one tam na stałe.

DEAM WAVE zawiera na pokładzie 2 MB sampli, co jednak nie wydaje się zbyt dużo przy 1 MB na GUSie. Instrumenty są natomiast lepsze niż w przypadku ULTRASOUND. W 2 MB RAM weiśnięto 227 instrumentów!

Instalacja karty jest bardzo prosta, należy ją tylko weisnąć w odpowiedni slot 16-bitowej karty (np. SOUND VISION 16 AISP). Nie dostarczane są z nią żadne drivery, więc gdy chce się wykorzystać ją pod WINDOWS, należy ręcznie przekonfigurować program MIDI MAPPER. Na szczęście będąca częścią kompletu ulotka przejrzyście wyjaśnia sposób postępowania.

Karta jest w pełni kompatybilna ze standardami GENERAL MIDI (GM), GENERAL SYNTETHEISER (GS), ROLAND MPU-401 i ROLAND MT-32. Przy testach z oprogramowaniem pod DOSem karta czasem odmawiała współpracy, zmuszając tym samym do wybierania dla niej innej konfiguracji (GM, ROLAND). Natomiast przy pracy pod WINDOWS obyło się bez żadnych problemów.



Podsumowując – jeśli znudziły ci się dźwięki wydawane przez twojego SOUND BLASTERA i nie chce ci się bawić uaktywniając wszelkiego rodzaju emulatory GUSa, z czystym sercem możesz nabyć DREAM WAVE. Jedynym warunkiem jest posiadanie np. SOUND VISION 16 lub SOUNDBLASTER 16. Przed jej ewentualnym kupnem sprawdź w dokumentacji, czy posiada ona możliwość rozszerzenia o WAVE TABLE SYNTETHEISER.

Wady

– brak samoczynnej instalacji pod WINDOWS
– kłopoty z uaktywnieniem karty w przypadku niektórych gier

Zalety

– 2 megabajty wysokiej jakości sampli
– kompatybilność z ROLANDEM i GENERAL MIDI
– rozsądna cena

Marcin Kamil Górecki

super SUPERY

Oj! Widać, że zima za pasem. Jesienne chłody móżdżki pokurczyły, ludkowie zziębnięci nie myślą o jajach tylko o przetrwaniu, ale jak się taka tendencja utrzyma, to Supery do wiosny nie dociągną. Czego sobie i wam nie życzę

– wasz posmutniały Pegaz Ass

– apele – Do nauczycielki j. rosyjskiego w L.O. w Lublińcu o niewykorzystywanie uczniów i ich nie zadręczanie (czas na EB);

– o konkursach – (jeden z czytelników zaproponował byśmy zrobili konkurs na treść plakietki, którą drukujemy zawsze na okładce – niech więc i tak będzie, czekamy);

– varia – Już niedługo dostanę Nobla, a później szału: Skład Commodore: Commodore składa się z przedniej części Commodore, środkowej części Commodore i tylnej części Commodore. Przednia część Commodore składa się przedniej części przedniej części Commodore, środkowej części przedniej części Commodore i tylnej części przedniej części Commodore. Środkowa część Commodore składa się z przedniej części środkowej części Commodore, środkowej części środkowej części Commodore itd...; Ale gówno! powiedziała babcia klozetowa zaglądając do sracza.



– O spóźnieniu SS'17 – Bardzo serdecznie przepraszamy za opóźnienie w dotarciu do kiosków SS'17. Obsuw ten był spowodowany głównie targami ECTS w Londynie, które zdezorganizowały nieco pracę redakcji. To spowodowało wypadnięcie nas z „kolejki" w drukarni, a reszta była już tylko tego konsekwencją.

– O prenumeracie – Informacja dla tych co nie zauważyli: w prenumeracie SS jest tańszy niż w kioskach i jego otrzymywanie nie pociąga za sobą żadnych innych kosztów. Prenumeratorów omijają też podwyżki cen, tzn. jeżeli ma się np. roczną prenumeratę a w połowie roku cena pisma pójdzie w górę, to nie trzeba nic dopłacać, by otrzymywać je nadal. Wszystkich zainteresowanych odsyłamy do przeczytania stosownego tekstu w KGB. Uwaga! Wypełnione kupony należy opłacać na poczcie, a nie przysyłać do nas.

– O kartkach pocztowych – Wielkie dzięki, że coraz więcej ludzi pisze na kartkach pocztowych. To i taniej i łatwiej czytać.

– O Painting Red – Śpieszymy z drobną korektą: Painting Red nie jest zwykłym konkursem! Przysyłane przez was scenariusze nie muszą być pisane na wyścigi. Painting Red postawiła sobie za cel odkrycie nowych geniuszy scenariuszy na miarę Roberty Williams z Sierra On–Line, Chrisa Robertsa z Origin czy Petera Molyneux z Bullfrog. Nie ma w tym żadnej przesady, bowiem w Polsce na pewno żyje niejeden geniusz, który czeka na odkrycie. Jedynie musi pomóc on sobie sam i dać się zauważyć. Jeżeli pojawi się nawet kilka super scenariuszy to nie ma strachu, rzeczy naprawdę dobre nie starzeją się jak dobre wino i też trafią do realizacji. Jak dotąd tylko jedna praca zwróciła na siebie uwagę (żeby nie zapeszyć, nie podamy czyja). Jak to zwykle bywa pojawiają się gnioty i dzieła. Listów w stylu: mam genialny scenariusz ale w domu, nie bierzemy w ogóle pod uwagę, liczą się tylko pomysły spisane i wysłane.

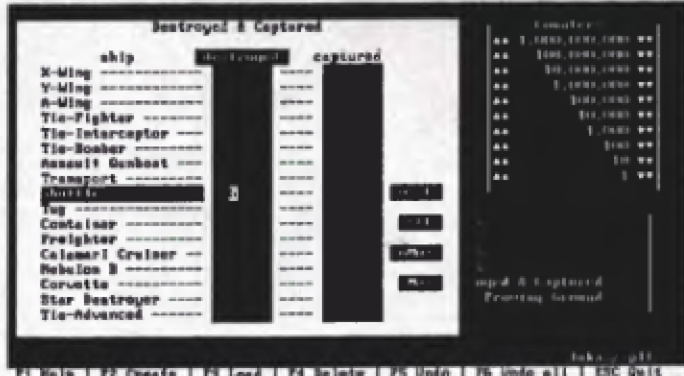
– O numerowaniu – Od początku istnienia SS staramy się używać w różnych odnośnikach TYLKO NUMERACJI „DUŻEJ" tzn. jeżeli ktoś pyta o numer 3/94 lub marzec'94, to w redakcji powstaje panika bo nikt nie pamięta, o którym mowa, ale gdy pada pytanie o numer 11 wszystko staje się jasne. Starajcie się też używać tej numeracji, bo to bardzo ułatwia nam życie.

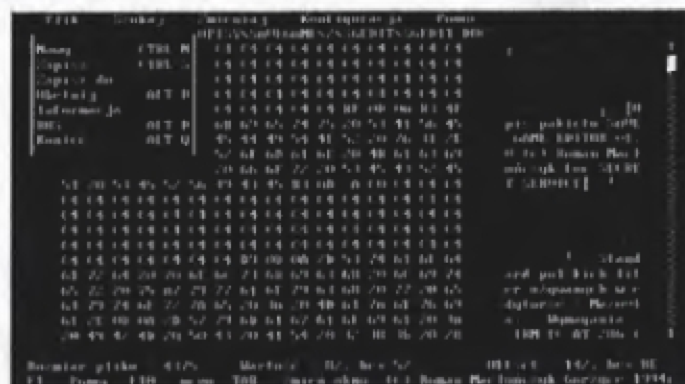
– O HELP'ie – Pytań do HELP'a przychodzi całe mnóstwo. W trosce o różnorodność zawartości KGB nie zamieszczamy wszystkich pojawiających się pytań. Po pierwsze, na część z nich można znaleźć odpowiedź w opisie gry wcześniej u nas publikowanym, po drugie niektóre pytania są prostackie i jeżeli ktoś utknął na amen już w pierwszym pomieszczeniu to znaczy, że gra jest dla niego za trudna i powinien poczekać na pojawienie się dokładnego opisu. Po trzecie, bywają pytania, na które nawet Galina nie zna odpowiedzi (nieprawdopodobne lecz prawdziwe) i po czwarte, uprasza się o nieprzysyłanie do HELP'a pytań w sprawach zręcznościówek.

– O TIPS'ach – Co jakiś czas trafia się list kogoś, kto uważa że jego tips nie został podpisany jego nazwiskiem. Śpieszymy z wytłumaczeniem. Tipsów przychodzi równie dużo jak HELP'ów. Prawda jest taka, że 90% materiału była już publikowana wcześniej, należy przez to rozumieć, że żeby w KGB znalazło się 100 tipsów trzeba sprawdzić ich 1000 (słownie: tysiąc) sztuk tipsów. Jest to ogromna praca w większości spowodowana niefrasobliwością autorów listów, którzy nierzadko przepisują wszystko co się da i skąd się da byle tylko się popisać jacy są „wielcy". W takim natłoku informacji zdarza się, że jeżeli już jakiś tips czeka w bazie na kolejkę do wydrukowania, to nowe nazwiska nie są już do niego dopisywane. Wierzcie nam, Witia robi co może, żeby było dobrze.

– O czytelności – Część listów, które otrzymujemy napisana jest wręcz skandalicznie. Bez grafologa nie ma szans na zrozumienie nawet części, dlatego też ogłaszamy oficjalną walkę z totalnymi bazgrołami metodą „do kosza". Żeby sprawa była jasna, to chodzi o przypadki totalnego niechlujstwa i olewactwa, o fragmenty pogniecionych kartek powyrywanych z zeszytów itp. Do tej pory nie zwracaliśmy uwagi na te sprawy, ale jak widzi się jak porządnie przychodzą listy do SaveGamera, a jaki chłam do reszty redakcji, to zastanawiamy się w imię czego mamy czytać te wszystkie zaplute karteluszki. Wszystkie listy do tej pory były czytane, bo szanujemy każdego z czytelników, ale nie możecie nie szanować naszych oczu.

Tytuł: X-Wing SaveGame Editor
Język: Turbo Pascal
Autor: Łukasz Karpiński
Ksywa: Whitesnake
Miasto: Wrocław
Uwagi: Edytor konkretnego SG, opracowany do własnej obszernej poprawki. Obsługiwany myszką. Świetne opracowanie graficzne. Obróbka starego lub tworzenie nowego SG, z możliwością cofania zmian. Bardzo wygodna zmiana wszystkich detali SG, oryginalny sposób wprowadzania liczb, poprzez podkręcanie poszczególnych cyfr.





Tytuł: Save Game Editor
Język: Turbo Pascal 6.0
Autor: Roman Maciończyk
Ksywa: -
Miasto: Gorzyce
Uwagi: Edytor binarny, bardzo dobra ogólna prezencja i rozplanowanie ekranu. Obsługa myszki, prosty tematyczny help, wygodny kalkulator, wszytkie potrzebne wskaźniki. Funkcje wyszukiwania, porównania, obcięcia pliku. Możliwość konfigurowania kolorów.

Tytuł: Pirate SaveGame Editor v1.0
Język: Turbo Pascal 6.0, wstawka w asemblerze
Autor: Filip Pankau
Ksywa: DRAKE
Miasto: Piła
Uwagi: Edytor binarny, obsługujący do dwóch plików naraz, z możliwością cofania ostatnio dokonanych zmian. Dobry kontekstowy help, obsługa myszki, konfigurowanie standardu polskich liter oraz rodzaju monitora (kolor/mono). Opcje wyszukiwania, wypełniania, hex konwerter, kalkulator, kody Ascii.





Tytuł: SaveGamer Edytor v1.0
Język: Borland Pascal 7.0
Autor: Sławek Sroka
Ksywa: Rosolak
Miasto: Tarnów
Uwagi: Edytor binarny. Ciekawy pomysł wprowadzenia szablonu zmian, dzięki któremu można w łatwy sposób zautomatyzować wprowadzanie poprawek do wielu gier. Wykorzystuje myszkę. Przeliczanie liczb, operacje na plikach, wyszukiwanie, tabela ASCII.

Tytuł: Edytor Dyskowy v1.0
Język: Borland Pascal 7.0
Autor: Tomasz Jarnot
Ksywa: -
Miasto: Oświęcim
Uwagi: Edytor binarny. Podstawowe narzędzia wyszukiwania, przeliczania i obliczania sum kontrolnych. Możliwość cofnięcia kilku ostatnich zmian. Zdecydowanie najlepsza oprawa, tzn. firmowe pudełko, nalepki na dyskietkach i wydrukowana w formie „bookletu" instrukcja obsługi sprawiają wrażenie produktu komercyjnego.



Poziom przedstawionych edytorów SG jest wysoki, widać włożony w nie czas i programistyczny wysiłek. W krótkim redakcyjnym opisie każdej pracy naświetlone są tylko pozytywne ich strony, pomimo że prawie wszyscy konkursowicze nie ustrzegli się drobnych błędów. Ogólnie, nawet na poniższych przykładach rysuje się tendencja do pisania programów w Pascalu, wzorowanych na Disk Editorze firmy Symantec. Autorzy niemal zgodnym chórem przeznaczyli swoje dzieła jako freeware do bezpłatnego rozpowszechniania. Gdy tylko SECRET SERVICE dorobi się odpowiednich rozwiązań, otrzymają je nasi czytelnicy. Wtedy edytory przejdą prawdziwy chrzest bojowy.

Nagrody w konkursie ufundowały firmy **CD Projekt** i **IPS Computer Group** oraz redakcja SECRET SERVICE.

Pierwsze miejsce przyznano **Łukaszowi Karpińskiemu z Wrocławia** za szczegółowe opracowanie teoretyczne i praktyczne zmian SG do gry X-WING. Nagroda to podwójny kompakt z grą **7th GUEST**.

Drugie miejsce otrzymuje **Roman Maciończyk z Gorzyc**, za napisanie funkcjonalnego i przyjaznego dla użytkownika edytora binarnego. Nagroda to kompakt z grą **STRIKE COMMANDER**.

Wyróżnienia specjalne, firmowe koszulki SECRET SERVICE, otrzymują **Filip Pankau z Piły, Sławek Sroka z Tarnowa** oraz **Tomasz Jarnot z Oświęcimia**. Gratulujemy!

KORESPONDENCJA

Do SAVEGAMERA przychodzą okazjonalnie obszerne listy tzw. POKE'ów, z reguły na ośmiobitowe Atari i Commodore. Informuję, że mijają się one z tematem przewodnim rubryki, w związku z czym nie będą publikowane. Zachęcam natomiast do wysyłania poprawek w nagranych stanach gry na te komputery. O tym, iż jest to możliwe niech zaświadczy mała próbka zawarta w tym odcinku.

Forma graficzna listów bardzo się poprawiła. Zdarza się że fatalna jest, szczególnie u młodszych adeptów grzebania w SG zwyczajna polska ortografia. Zdarzają się wam takie byki, jakich nie powstydziłby się najlepszy torreador. Jeśli nie jesteście pewni, jak się coś pisze, to zerknijcie do słownika. Moim skromnym zdaniem, nawet jeśli ktoś jest superwirtuozem komputerowym, a nie stara się w miarę poprawnie pisać po polsku, to będzie po prostu półanafabetą. Ci co mają z tym problemy, brać się do roboty!

Tajemne moce sprawiły, że pod opisem uzupełnienionej poprawki do CANNON FODDER w poprzednim odcinku SAVEGAMERA, nie poja-

SAVEGAMER

Termin zamknięcia ogłoszonego w wakacyjnym numerze SECRET SERVICE konkursu upłynął wraz z końcem września. Zarówno rozgorączkowani zawodnicy, jak i rzesze kibiców mimowolnie wstrzymują oddech. Wynik pasjonującej walki ważył się w rękach szacownego gremium redakcyjnych fachowców. Nadszedł wreszcie moment, na który wszyscy czekaliśmy, ogłoszenie oficjalnego werdyktu!

wiło się nazwisko autora. Powinno tam widnieć Jim Midnite, Szczecin.

SPEEDBALL 2 (C64)

To fajna symulacja brutalnego sportu przyszłości, ale twoi zawodnicy są zbyt słabi na zdobycie pucharu czy mistrzostwa ligi. Aby polepszyc ich zdolności należy najpierw nagrać stan gry. Następnie przeglądamy katalog dyskietki, interesuje nas plik SPEEDSAVE. Wgrywamy go przy pomocy Action Replaya, załaduje się od CC00h do CD61h. W monitorze wykonujemy polecenie:

F CC17 CC77 FA

co spowoduje wypełnienie przedziału zadaną wartością. Na koniec nagrywamy plik poleceniem:

S "SPEEDSAVE",08,CC00,CD61

Po załadowaniu gry i zmodyfikowanego pliku, wszystkie cechy naszych zawodników wynoszą 250.

Marcin „Marcinus" Kaczmarski, Pułtusk

REUNION (uzupełnienie)

Dobieramy się do pliku SPIDYSAV.xx

Co:	Offset:	Wpisać:
Forsa	14,476-14,478	FFh, FFh, FFh
Detoxin	14,480-14,482	FFh, FFh, FFh
Energon	14,484-14,486	FFh, FFh, FFh
Raenium	14,496-14,498	FFh, FFh, FFh
Kremir	14,488-14,490	FFh, FFh, FFh
Texon	14,500-14-502	FFh, FFh, FFh
Lepitium	14,492-14.494	FFh, FFh, FFh
Commanders:		
Pilots	14,468	03h
Builders	14,470	03h
Fighters	14,472	03h
Develop	14,474	03h

Informacje o wynalazkach zapisywane są od offsetu 12,592 (3130h). W 16-tej komórce licząc od pierwszej litery danego wynalazku, wpisujemy wartość 05h. Oznacza to, że z wynalazku można korzystać i ewentualnie go produkować. Ilość już wyprodukowanych wynalazków znajduje się w komórce 26-tej licząc jw. Tu wpisujemy np. 10h 27h.

Marcin „Rodzyn" Milczewski, Warszawa

CASTLES (Amiga)

Nie ma to jak dużo wojska.
Offset:
394, 395 - ilość łuczników
67,68 oraz 404,405 - ilość piechoty

Przy podaniu zbyt wielkich liczb mogą wystąpić problemy, dlatego najlepiej podać np. 01 F4.

CAPTIVE (Amiga)

Stan tej gry nie jest w DOS'ie, tylko fizycznie na dysku, należy go więc zmieniać w programie posiadającym funkcję bezpośredniego dostępu do sektorów. Zmień offset 028 i 029 w bloku nr 1 na FF FF, a pierwsza z twoich postaci otrzyma 65535 sztuk złota. Operacja ta dotyczy stanu gry nr 0.

Uwaga! Na wszelki wypadek przed nagraniem stanu gry, dajcie pierwszej postaci mieszek złota do ręki.

BLADE OF DESTINY (Amiga)

Bardzo ważną rzeczą jest doświadczenie, aby je zmienić wpisz:

Postać	Offset
1	86,309 i 86,310
2	87,855 i 87,856
3	90,947 i 90,948
4	84,763 i 84,764
5	83,217 i 83,218
6	80,125 i 80,126

Zależność między punktami doświadczenia, a poziomem wygląda tak:

Poziom	Punkty dośw.
2	5000
3	15000
4	30000
5	50000

itd.

HEIMDALL 2 (Amiga)

Wylistuj plik H2_SAVE0.DAT, charakterystyka Heimdalla jest poniżej. Największa liczbą jaką można wpisać pod każdy offset to 99 (63h).
Offset:
4052 i 4053 - aktualne i max zdrowie
4054 i 4055 - aktualna i max MANA
4056 - siła
4057 - szczęście
4058 - zwinność

Michał „Askalon" Sędrowicz, Czerwionka

RAPTOR (PC)

Na warsztat bierzemy plik CHAR0001.FIL, zmiana bajtu pod offset 121 (79h) na AFh podnosi wysoko energię. Dodatkowe punkty można następnie sprzedać z zyskiem, około 1 milion za każdy punkt.

Stefan, Sochaczew

COMANCHE RAH-66 (PC)

Offset	Wpisać	Co daje
32-39	01, 02, .., 08	Medale
570-589	wszędzie 01	Dostęp do misji

Tomek Walczak, Poznań

SIM FARM (PC)

Grzebiemy w SG szukając offset 139,932 i wpisujemy tam FF FF FF 7Fh, a przybędzie sporo kasy

Matizz, Bielsko

UFO ENEMY UNKNOWN (PC)

W pliku BASE.DAT znajdują się, oprócz wcześniej wymienionych, informacje o ilości osprzętu. Obowiązuje tu notacja młodszy bajt pierwszy.

Offset:	
94	Inżynierowie
95	Naukowcy
96,97	Stilgray Launcher
98,99	Avalanche Launcher
100,101	Cannon
102,103	Fusion Launcher
104,105	Laser Cannon
106,107	Plasma Beam
108,109	Stilgray Missles
110,111	Avalanche Missles
112,113	Cannon Rounds
114,115	Fusion Ball
116,117	Tank/Cannon
118,119	Tank/Rocket Launcher
120,121	Tank/Laser Cannon
122,123	Hovertank/Plasma
124,125	Hovertank/Launcher
126,127	Pistol
128,129	Pistol Clip
130,131	Rifle
132,133	Rifle Clip
134,135	Heavy Cannon
136,137	Amun. HC-AP
138,139	Amun. HC-HE
140,141	Amun. HC-I
142,143	Auto Cannon
144,145	Amun. AC-AP
146,147	Amun. AC-HE
148,149	Amun. AC-I
150,151	Rocket Launcher
152,153	Small Rocket
154,155	Large Rocket
156,157	In. Rocket
158,159	Laser Pistol
160,161	Laser Rifle
162,163	Heavy Laser
164,165	Grenade
166,167	Smoke Grenade
168,169	Proximity Grenade
170,171	High Explosive
172,173	Motion Scanner
174,175	Medi-Kit
176,177	Psi-Amp
178,179	Stun Rod
180,181	Electro Flare
182,183, 184,185, 186,187, 188,189, 190,191, 192,193	?
194,195	Heavy Plasma
196,197	Heavy Plasma Clip
198,199	Plasma Rifle
200,201	Plasma Rifle Clip
202,203	Plasma Pistol
204,205	Plasma Pistol Clip
206,207	Blaster Launcher
208,209	Blaster Bomb
210,211	Small Launcher
212,213	Stun Bomb
214,215	Alien Grenade
216,217	Elerium-115
218,219	Mind Probe
220,221, 222,223, 224,225	?
226,227	Sectoid Corpse
228,229	Snakeman Corpse
230,231	Ethereal Corpse
232,233	Muton Corpse
234,235	Floater Corpse
236,237	Celatid Corpse
238,239	Silacoid Corpse
240,241	Chryssalid Corpse
242,243	Reaper Corpse
244,245	Sectopod Corpse
246,247	Cyberdisk Corpse
248,249, 250,251, 252,253, 254,255	?
256,257	UFO Power Source
258,259	UFO Navigation
260,261	UFO Construction
262,263	Alien Food
264,265	Alien Reproduction
266,267	UFO Entertainment
268,269	UFO Surgery
270,271	Examination Room
272,273	Alien Alloys
274,275	Alien Habitat
276,277	Personal Armour
278,279	Power Suit
280,281	Flying Suit
282,283	HWP Cannon Shells
284,285	HWP Rockets
286,287	Fusion Bomb

Bazyli „Bazylion" Blicharski, Koszalin

LEGACY (PC)

Dobieramy się do SG, czyli plików postaci *.SAV, żeby usprawnić umiejętności bohaterów.

Offset:	
14A2h	Dexterity
14A4h	Knowledge
14A6h	Stamina
14A8h	Strength
14AAh	Willpower
14ACh	?
14AEh	Blades
14B0h	Dodge
14B2h	Firearms
14B4h	Throw
14B6h	Electronics
14B8h	First Aid
14BAh	Meditation
14BCh	Mechanics
14BEh	Brawling
14C0h	Club
14C2h	Force
14C4h	Lift

Uwaga! Nie należy zmieniać Dexterity na zbyt dużą wartość, ponieważ powoduje to np. uniemożliwienie otwierania drzwi.

ULTIMA UNDERWORLD (PC)

Zmian dokonujemy w pliku PLAYERS.DAT w katalogu z odpowiednim SG. Nie jest to trudne, ale zależy od długości wpisanego imienia. Dla pięcioliterowego wygląda to tak:

Offset:	
1Fh	Str
20h	Dex
21h	Int
22h	Attack
23h	Defense
24h	Unarmed
25h	Sword
26h	Axe
27h	Mace
28h	Missile
29h	Mana
2Ah	Lore
2Bh	Casting
2Ch	Traps
2Eh	Track
2Fh	Sneak
30h	Repair
31h	Harm
32h	Pick Lock
33h	Acrobat
34h	Apraise
35h	Swimming
38h	Energia
4Fh	Czarowanie

UFO ENEMY UNKNOWN (PC)

Charakterystyki żołnierzy są przechowywane w, jak sama nazwa wskazuje, pliku SOLDIERS.DAT. Miejsce do zmienienia jest liczone od pierwszej litery nazwiska.

Offset:

-8	ilość odbębnionych misji
-6	ilość ukatrupionych Ufoków
-4	czas leczenia (00h oznacza, że zdrów i może walczyć)
26	9 bajtów charakterystyki, wszędzie wpisz 255 (FFh)
36	stan Bravery (0Ah-10, 09h-20, 08h-30,..., 01h-100)

Paweł „Olo" Olas, Gliwice

RAPTOR (PC)

Trzeba pogrzebać w plikach z rozszerzeniem FIL, np. CHAR0000.FIL. Pod offset 36 wbijamy FF FF FFh i jest pełno kasy!

Lisek, Police

BATTLE COMMAND (PC)

Wprowadzamy zmiany w jednym z plików typu *.BSG

Misje:

Offset	Wpisać	Co daje
8, 9	FFh	Ukończona misja 1
12, 13	FFh	2
16, 17	FFh	3
20, 21	FFh	4
24, 25	FFh	5
28, 29	FFh	6
32, 33	FFh	7
36, 37	FFh	8
40, 41	FFh	9
44, 45	FFh	10
48, 49	FFh	11
52, 53	FFh	12
56, 57	FFh	13
60, 61	FFh	14
64, 65	FFh	15
68, 69	FFh	Ukończona misja finalowa

Broń:

Offset	Wpisać	Co daje
72	08h	Pojemność 1. broni na 8
74, 75	00h	Waga 1. broni na 0
76	FFh	Ilość 1. broni na 255
78	08h	Dane jw. do broni 2
80, 81	00h	
82	FFh	
84	08h	3
86, 87	00h	
88	FFh	
90	08h	4
92, 93	00h	
94	FFh	
96	08h	5
98, 99	00h	
100	FFh	
102	08h	6
104, 105	00h	
106	FFh	
108	08h	7
110, 111	00h	
112	FFh	
114	08h	8
116, 117	00h	
118	FFh	
120	08h	9
122, 123	00h	
124	FFh	
126	08h	10
128, 129	00h	
130	FFh	
132	08h	11
134, 135	00h	
136	FFh	
138	08h	12
140, 141	00h	
142	FFh	
144	08h	13
146, 147	00h	
148	FFh	
150-162	FFh	Uaktywnienie wszystkich broni

Punkty:

Offset	Wpisać	Co daje
0-2	A0 86 01h	Punkty za ostatnią misje
4-6	40 42 0Fh	Wszystkie punkty

Maciek Ratowski, Tarnów

SYNDICATE (Amiga)

Do pracy można wykorzystać program FileMaster 1.11 lub edytor Disc X 2.2 Nagraj grę zaraz po rozpoczęciu, czyli ze stanem kasy $30.000. SG znajdują się na drugim dysku w katalogu SAVE.

Aby zwiększyć kasę, szukamy od offset $000/0 do $003/3 i zmieniamy ciąg bajtów 00 00 75 30h na 3B 9A C9 FFh. Tę samą czynność powtarzamy od offset $014/20 do $017/23. Lepiej jest nie wpisywać wiekszych wartości niż podana, gdyż może to spowodować sknocenie się licznika.

GUNSHIP 2000 (Amiga)

Grzebiemy w pliku ROSTER.DAT, który znajduje się na drugim dysku. Liczbę misji możemy zmienić pod offset $073/115, np. wpisując wartość 30 (1Eh). Jeżli wpiszesz zbyt dużą wartość skończysz na przedwczesnej emeryturze! Punkty uzyskane w grze znajdziesz od offset $075/117 do offset $077/119. Zaszalej i wpisz wartość FF FF FFh.

X-ray Braderz, Łódź

REUNION (PC)

Jak już będziesz miał nowe wynalazki, możesz w prosty sposób zmienić ich ilość. Wszystkie offsety podane są decymalnie, bezpieczną wartością do wpisania jest FF 5Fh

Przedmiot	Offset
1. Flota wojenna	
Hunter	13,095
Starfighter	13,413
Destroyer	13,784
Cruiser	14,314
2. Flota handlowa	
Transfer ship	12,883
Trade ship	13,042
Galleon	13,360
Pirate ship	13,572
3. Satelity	
Satellite	12,724
Satellite carrier	12,777
Spy satellite	13,625
Spy ship	13,890
4. Pojazdy naziemne	
Trooper	13,466
Battle tank	13,678
Aircraft	13,943
Missile launcher	14,261
5. Uzbrojenie	
Laser cannon	13,148
Twin Laser gun	13,254
Missile	13,731
Plasma gun	14,208
6. Inne	
Solar plant	13,996
Miner station	12,830
Miner droid	12,671
Space station	13,837

Dodatkowo, płeć gracza znajduje się pod offset 12,589. Możliwe wartości to 01h kobieta, 45h mężczyzna.

Piotr Pilinko, Oleśnica

SECRET AGENT (PC)

Mieszamy w plikach SAM1-x.SAV

Offset:

0Ah	1 bajt	liczba pocisków (powyżej 99 kłopoty z wyświetlaniem)
04h	2 bajty	punkty (powyżej 999,999 jw.)
34h-43h	informacje o misjach	
	00 - nie ukończona	
	01 - ukończona	
	dla przykładu, duży zamek to offset 3Fh	

Jim Midnite, Szczecin

HIGHWAY FIGHTER (PC)

Wypracowałem prostą metodę przechodzenia gier:

a) jeśli da się – złamać natychmiast i/lub napisać „nieśmiertelkę"

b) jeśli da się podrasować SG - to to co wiecie i nałogowo robicie...

c) jeśli nic się nie da - poczekać aż komuś się uda

Przeglądałem co gra zostawiła po sobie w pamięci komputera. Moją uwagę przykuł ciąg wyrazów: NOSOUND, SKIP, FINAL, MEM, BEER, FREE, EDIT. Gra potraktowana tymi wyrazami zachowała się bardzo sympatycznie. Uruchomienie przez:

HF nosound	cisza w głośnikach
HF skip	pomija przydługawe intro
HF final	i odjazd w siną dal
HF mem	wypisuje info o pamięci, itp.
HF free	jw.
HF beer	to jest to, co tygrysy lubią najbardziej. Po wypiciu nawarzonego przez autorów piwa możesz zaszaleć na żywej drodze i posłuchać muzyczki towarzyszącej ostatniemu levelowi
HF edit	na oko nic nie robi, może ktoś coś zauważy?

Steev, Tychy (szczyrba@gleto4.gliwice.edu.pl)

MASTER OF ORION (PC)

Zapasy planetarne (PLANETS RESERVE) zapisane są w pliku SAVEx.GAM pod offset 29,716 (7414h) i można tam wpisać prawie dowolną liczbę.

Uwagi techniczne do poprzednich poprawek! Nie można wpisać za dużo baz rakietowych na raz. Jeżeli tak jednak zrobisz to może się okazać, że koszt ich utrzymania wynosi np. 200% dochodów i wszystkim planetom produkcja spada do zera. Można temu zaradzić wpisując większe pojemności planet (PLANET SIZE) i więcej fabryk, a następnie poczekać jedną kolejkę aż dochody planet wzrosną, po czym można już będzie wpisać więcej baz, ale też nie za dużo.

BETRAYAL AT KRONDOR (PC)

W tej grze bardzo ważna jest forsa. W plikach SAVExx.GAM pod offset 90 (5Ah) ukryty jest numer aktualnego epizodu (maks. 09h), a pod offset 102 (66h) zapisana jest forsa (maks. FF FF FFh). Forsę należy liczyć razem ze srebrem, tj. jeżeli mamy 2315 sztuk złota i 6 sztuk srebra to ilość forsy wynosi: 23156 co się równa 5A74h, a po odwróceniu bajtów 745Ah.

Marcin Świątkiewicz, Opole, Stały Korespondent

PREMIER MANAGER 2

W SG należy poszukać swojego imienia, podanego na początku gry. Nas będą interesować trzy bajty występujące po nim. Wpisz tam FF FF FFh i będziesz miał kasy po uszy.

Teraz znajdź nazwisko swojego piłkarza, ale pamiętaj że może być kilka takich samych. Za nim są bajty

1	Handling
3	Tackling
5	Passing
7	Shooting
9	Control
11	Fitness
13-14	pensja (zapisana odwrotnie)
15-16	kwota ubezpieczenia
17-20	statystyki (ilość granych meczów, bramek, itd.)
25	wiek zawodnika

Alesso, Gdynia

CYWILIZACJA (Atari 65XE)

Do grzebania na dysku używałem programu Watson 2. Pliki z zapisanym stanem gry mają nazwy postaci GRAx.CYW. Podczas przeglądania pliku rzucają się w oczy nazwy miast w obszarze rozpoczynającym się od offset $0450.

Pierwsze dwa bajty stanowią opis pozycji miasta na mapie. Następnie mamy zapisaną nazwę miasta, zakończoną kodem $FF. Kolejne dwa bajty określają wielkość miasta. Pierwszy z nich to liczba milionów, a drugi dziesiątek tysięcy mieszkańców miasta. Dalej jest bajt, określający co w danym mieście jest produkowane. Następny informuje ile kolejek pozostało do zakończenia produkcji. Po tym jest kilka bajtów określających zawartość magazynów. Opis danych miasta kończy pojedyńczy bajt $FF.

Pierwsza możliwość zmian to zwiekszenie ludności miasta w celu skrócenia czasu produkcji sprzętu bojowego. Teoretycznie można uzyskać miasto z 99,990,000 mieszkańców, jednak optymalna wartość ludności wynosi 30-40 mln. Następnie możemy doraźnie skrócić czas produkcji danej jednostki. Możemy także od razu zapełnić magazyny gotowymi jednostkami. Poniżej podaję stosowną tabelę:

Jednostka	Magaz.	Prod.
Okręt desantowy	$21	$01
Ciężarówka	$22	$02
Samochód pancerny	$C3	
Wyrzutnia	$24	$04
Okręt rakietowy	$25	$05
Lotniskowiec	$26	$06
Okręt podwodny	$87	$07
Kuter torpedowy	$A8	$08
Czołg lekki	$E9	$09
Czołg ciężki	$CA	$0A
Pociąg	$2B	$0B
Armata	$8C	$0C
Rakieta duża	$2D	$0D
Rakieta średnia	$2E	$0E
Rakieta mała	$2F	$0F
Bombowiec B-2	$F0	$10
Samolot myśliwski	$F1	$11
Samolot szturmowy	$F2	$12
Śmigłowiec	$F3	$13
Bombowiec B-52	$F4	$14
Ludzie	$95	$15

Istnieje także możliwość zmiany właściciela miasta. Począwszy od offset $2100 w SG rozciaga się mapa

obszaru, na którym są toczone boje. Są tutaj zaznaczone wszystkie jednostki i miasta. Kody miast są takie:

Zielone	$06
Czerwone	$86

Wystarczy zmiana tej wartości, aby przypisać sobie miasto przeciwnika.

Tomasz Dzięcioł, Kowale

HOBOKEN

Walkę z przeciwnikami można sobie całkowicie uprzyjemnić, podpompowując zdrowie naszych bohaterów. Zapisane jest ono w plikach typu HOBOxxx.SAV w czterech kolejnych charakterystycznych dla danej postaci bajtach, dwa pierwsze opisują maksymalny poziom po regeneracji, dwa kolejne – aktualny. Dla przykładu kilka offsetów: Crimson Tape (2458h-245Bh), Madmoiselle Pepperoni (24C4h-24C7h), RoboMop (24FAh-24FDh). Wpisanie na początku gry FFh w pierwszy i trzeci bajt sekwencji powinno spokojnie wystarczyć do zbęckowania adwersarzy.

Aktualny sektor, w którym się znajdujesz zapisany jest pod offsetem 4D65h. Zmienne przebiegają od 01h do 17h. New Haven (0Fh), Middleton-Harrisburg (16h), Buffalo-Niagara (17h), resztę sam możesz łatwo sprawdzić. Pomaga to w komunikacji, ale nie kombinuj od razu na początku, bo nie możesz wtedy jeszcze poruszać się po wodzie ani lesie.

Micz, Warszawa

SETTLERS (Amiga)

Nagrywamy grę tuż po postawieniu zamku. Zapamiętujemy ilość rybek, przeliczamy to na hexy i bierzemy na warsztat plik SETTLERSSAVEx. Dane dotyczące ilości poszczególnych surowców w zamku znajdują się na samym końcu SG, w jednym ciągu. Rozpoczynają go właśnie rybki, dlatego też właśnie ich szukamy. Wygląda to mniej więcej tak:

0005000500050003001200130007...

gdy mamy 5 ryb, 5 świń, 5 mięs, 3 kłosy, ..

Niestety nie mogę podać konkretnej pozycji w pliku, bo za każdym razem ma on inną długość. Kolejność poszczególnych surowców:

ryby, świnie, mięso, zboże, mąka, chleb, pniaki, deski, łódki, kamienie, ruda żelaza, pręty, węgiel, ruda złota, sztabki złota, łopata, młot, wędka, topór, kosa, siekiera, piła, kilof, skrzypce (?), miecz (!), tarcza (!)

Michał Irzykowski, Woźniki Śląskie

DUNE II (errata)

W przepisie w jednym z poprzednich numerów wkradł się błąd. Zmienić stan kasy można, ale inaczej niż było opisane. Według moich wyliczeń znajduje się on w 23 i 24 bajcie po tekście PLYR. Zamieniając istniejące tam wartości na FFh (255) otrzymujemy tyle kasy ile tylko zmieści się w magazynach.

Jan Alboszta, Warszawa

SPEEDBALL

Kłopotem są słabi zawodnicy. Rozpoczynamy nowe mistrzostwa (CUP), zapisujemy stan gry i wychodzimy. Edytujemy plik SG o nazwie CUP.SAV i w miejscach gdzie występuje wartość 64h (100 dziesiętnie) zmieniamy na FFh (255). No i mamy "Dreamteam"!

ALONE IN THE DARK 2

Uzupełnienie do publikowanej już poprawki. Tak jak poprzednio grzebiemy w pliku SAVEx.ITD pod offset 68FCh - trzeba wrzucić EEh 50h co daje dużo amunicji do Derringer'a

Cempes, Szczecin

BETRAYAL AT KRONDOR (PC)

Weź na warsztat którykolwiek SG, w tabelce podane są offsety do poszczególnych składowych charakterystyki bohaterów, jak również zalecaną wartość, którą należy tam wstawić. Daje to olbrzymie fory w walce, pozwala „zabardzić" w każdej gospodzie, itd.

Cecha	Postacie						
	Locklear	Gorath	Owyn	Pug	James	Patrus	Wartość
Health	227,228	322,323	417,418	512,513	607,608	702,703	FFh,FFh
Stamina	232,233	327,328	422,423	517,518	612,613	707,708	64h,64h
Speed	237,238	332,333	427,428	522,523	617,618	712,713	64h,64h
Strength	242,243	337,338	432,433	527,528	622,623	717,718	64h,64h
Defense	247,248	342,343	437,438	532,533	627,628	722,723	64h,64h
Acc. Crossbow	252,253	347,348	[442,443]	[537,538]	632,633	[727,728]	64h,64h
Acc. Melee	257,258	352,353	447,448	542,543	637,638	732,733	64h,64h
Acc. Casting	[261,262]	[357,358]	452,453	547,548	[642,643]	737,738	64h,64h
Assesment	267,268	362,363	457,458	552,553	647,648	742,743	64h,64h
Armourcraft	272,273	367,368	462,463	557,558	652,653	747,748	64h,64h
Weaponcraft	277,278	372,373	467,468	562,563	657,658	752,753	64h,64h
Barding	282,283	377,378	472,473	567,568	662,663	757,758	64h,64h
Haggling	287,288	382,383	477,478	572,573	667,668	762,763	64h,64h
Lockpick	292,293	387,388	482,483	577,578	672,673	767,768	64h,64h
Scouting	297,298	392,393	487,488	582,583	677,678	772,773	64h,64h
Stealth	302,303	397,398	492,493	587,588	682,683	777,778	64h,64h

Uwaga!

Po użyciu przedmiotów powiększających cechy, jak np. butów Weedwalkers następuje przebicie licznika i zeruje się on. Najlepiej wyrzuć/sprzedaj takie przedmioty.

Szymon Klocek, Warszawa

TIPS & TRICKS

Zaczniemy od sprostowania: Tipsy do Alcatraz, Back to Future 3 i Lotus 3 (wszystkie w SS13) są autorstwa Jacka Wieczorka. W poprzednim numerze zamiast słowa Watów, powinno być Wat, wówczas wierszyk się rymuje, ale jest za to niegramatyczny.

1942, 1943

Amstrad, Marek Lis

Naciśnięcie klawisza: 1 powoduje chwilową nieśmiertelność. Działa trzy razy na jedno życie.

3D POOL

Amiga, Jacek Wieczorek, Marcin Kamiński

Kody: 0032 100 63 00, 0512 024 63 10, 0018 061 63 20, 0932 024 63 11, 0751 100 16 20, 0004 054 58 20, 0084 076 12 00, 0372 100 63 06, 0601 024 63 20.

ADDAMS FAMILY

Amiga, Tomasz Piekarczyk

Gdy dojdziesz do pierwszych drzwi, wejdź na nie i daj joystick do góry. Zobaczysz dwoje drzwi. Wejdź na drugie i podskocz. Następnie spadnij z ramki, na którą wszedłeś. Dostaniesz dodatkowe życie.

AGONY

Amiga, Jacek Wieczorek

W czasie gry naciśnij F1 i F2 – dostaniesz miecz i tarczę. Gdy naciśniesz trzy razy F3 dostaniesz EXTRA LIFE.

ALIEN BREED 2

Amiga, Maciej Oksieńciuk

Jeśli chcesz mieć 10 żyć i 50.000 kredytów, wpisz: 098654, 736353, 243433, 378829, 000000.

ALIENS

C-64, Gonzo z Poznania

Kody: 1) 7324G, 2) 2727H, 3) 1506E, 4) 3761H, 5) 7100D, 6) 7123G.

ARMY MOVES 2

Amstrad, Marek Lis

Kod do gry: 15372.

ASSASSIN

Amiga, Agnus Hardock

Na pierwszym poziomie wejdź na pierwsze drzewo w lesie, a gdy znajdziesz się po lewej stronie napisz: ACEVIEWFROMUPHEREMATE – ekran zamigocze i będą działały następujące klawisze: 1...6 – wybór poziomu, 8 lub S – więcej czasu, W – dostajesz wszystkie rodzaje broni, E – przeniesie cię na koniec danego etapu.

BARBARIAN

PC, Piotr Karcz

Po GAME OVER powróć do DOS'u i wczytaj grę ponownie. Po rozpoczęciu gry będziesz miał trzy życia zamiast dwóch. W miejscu gdzie wziąłeś łuk, połóż go – pojawi się tarcza, którą pokonasz czarownika (F9).

BLINKYS SCARY SCHOOL

C-64, Raider

Kiedy jesteś na dachu nad komnatą z dwoma krzesłami, przeskocz mur a znajdziesz się w komnacie z latarką.

BOBS BAD DAY

Amiga, Szymon Gogolewski

Kody: 1) ZAABCZOD, 2) ZBFBCYPD, 3) ZBFBCYOD, 4) ZXKBCXND, 5) YBFBCYQD, 6) YCKCCXPD, 7) YCKCDXOE, 8) YCPCDWNE, 9) XBFCDYQE, 10) XCKCKXPE, 11) XCKDDXOE, 12) XDPDDWNE, 13) WCKDEXQF, 14) WDPDEWPF, 15) WDPDEWOF, 16) WEAEEVNF, 17) VBFEEXPF, 18) VCKEEXPF, 19) VCKEFXOG, 20) VDPEFWPG, 21) VCKFFXQG, 22) VDPFFWPG, 23) VDPFFWOG, 24) VEAFFYNG, 25) TCKFGXQH, 26) TOPGGWPH, 27) TOPGGWOH, 28) TEAGGVNH, 29) SDPGGWQH, 30) SEAGGUPH, 31) SEAHHVOI, 32) SFFHHUNI, 69) ICKONXQO, 70) IDPONWPO, 71) IDPPNWOO, 72) IEAPNVNO, 73) HCKPOXQP, 74) HDPPOWPP, 75) HDPPOWOP, 76) HEAQOVNP, 77) GNDQOWQP, 78) GEAQOUPP, 79) GEAQPVNQ, 80) GFFQPUNQ, 81) FCKRPXQQ, 82) FDPRPWPQ, 83) FDPRPWOQ, 84) FEARPVNQ, 85) EDPRQWQR, 86) EEASQVPR, 87) EEASQVOR, 88) EFFSQUNR, 89) DDPSQWQR, 90) DEASQVPR, 91) DEATRVOS, 92) DFFTRUNS, 93) CEATRVQS, 94) CFFTRUPS, 95) CFFTRUPS, 96) CGKURTNS, 97) BCKUSXQT, 98) BDPUSWPT, 99) BDPUSWOT, 100) BEAUSVNT.

BOMB SCARE

C-64, Gonzo, Marek Lis

Kody do teleportacji: 1) ZEPHA, 2) QWART, 3) DELTA, 4) XYLEM, 5) NITRO, 6) CRYPT, 7) YTRON, 8) ASTRA.

BOMBUZAL

C-64, Gonzo z Poznania

Po ukończeniu gry naciśnij C=, a na pytanie o kod odpowiedz: IRON/LEAD. Skok o jakieś 40-48 plansz.

BOUNDER

C-64, Gonzo z Poznania

Na planszy tytułowej naciśnij jednocześnie: 1, Q, A, Z, SPACE. Nieśmiertelność murowana.

BRUCE LEE

Atari XL/XE, Wojciech Stępczyński

W trzeciej komnacie należy zeskoczyć na dół, poczekać aż pojawi się Czarny Ninja lub Gruby Youmo, wejść na drabinę i znów poczekać na któregoś z przeciwników. Teraz, należy przejść na jeden z boków drabiny, który styka się ze środkowym poziomem, następnie, ostrożnie opuścić się na dół, tak aby Bruce Lee uderzył nogą przeciwnika. Rozlegnie się odgłos, jak przy skakaniu na przeciwnika. W ten sposób w krótkim czasie można zdobyć milion punktów i czterdzieści żyć.

BUBBA N STIX

Amiga, Szymon Gogolewski

Kody: 2) 7LRRF3H6G7, 3) 9Y52DT7W7Q, 4) D58JT67!F3, 5) ?BJN27-Q36D.

CD MAN

PC, Bartosz Szuber

Wciśnij CAPS LOCK + NUM LOCK + SCROLL LOCK, a następnie wszystkie klawisze na klawiaturze oprócz tych trzech – nieśmiertelność.

CHAOS ENGINE

Amiga, Jacek Wieczorek

Jako kod wpisz: #P0BK4SNVHP2. Jesteś na drugiej planszy i masz 30 żyć.

CRUSTY FUN HOUSE

Amiga, Maciej Oksieńciuk

Kody: 2) WHOAMANA, 3) FLANDERS, 4) BROCKMAN, 5) SIDESHOW.

BUMPY

PC, M. G. Cyborg

Następne kody: 6) WINNER, 7) ZOMBIE, 8) LOVELY, 9) SYSTEM.

DAGOBAR

Atari XL/XE, MAC

Kody: 1) 244, 2) 509, 3) 181, 4) 286, 5) 192, 6) 922, 7) 634, 8) 932.

DALLAS QUEST

C-64, Gonzo z Poznania

Aby pozbyć się namolnego węża, wpisz: TICKLE CHIN.

DAR DARE

C-64, SCORCH

POKE 23663,76; POKE 23604,88; POKE 23605,92; SYS 16384. Czas i energia nieskończone.

DEFENDER OF THE CROWN

Amiga, C-64, Simon the Hook

Podczas przemieszczania wojsk lub nocnego ataku na zamek możliwe jest trzykrotne uzyskanie wsparcia od Robin Hooda. Kiedy komputer poprosi o wybór terenu, wybierz zielone pole obok Nottingham (las) a potem dany rejon.

DESERT STRIKE

Amiga, Popocop

W misji trzeciej z dwunastu jeńców (na jachcie) wystarczy uratować dziesięciu. Wyrzutnie rakiet schowane są pod wydmami. W misji czwartej (już pod koniec) najpierw zrób dziurę w samolocie, potem uratuj naszego człowieka i skończ rozwalać samolot. Bunkry, w których trzymają cywilów należy rozwalić strzelając w ich wejścia (około trzech rakiet). Wszystkie misje: wszystkie budynki warto rozwalać, gdyż często kryją wewnątrz amunicję, paliwo, a nawet dodatkowe życia. Kody: 2) BQAAAEF, 3) JLHLLRM, 4) BEPOKLX, 5) FVPNNEH.

DINOSAUR DETECTIVE AGENCY

Amiga, Maciej Oksieńciuk

Kody: 1) DINODICK, 2) JURASSIC, 3) DINOSORE, 4) DINOMITE.

DIZZY HOLDING

Amstrad, Marek Lis

PLASTIC RAINCOAT – ochrania przed deszczem, CAN OF INSECTICIDE – ochrania przed pająkami, A MINERS HARD HAT – ochrania przed jabłkami.

DUCK TALES

PC, Przemek „HAWK" Henzel i Miłosz „MERCER" Henzel

Gdy jesteś w górach i stoisz przy jaskini to wejdź do niej – przeniesie cię w górę lub prosto w łapy niedźwiedzia, zaryzykuj! Staraj się nie rozbijać samolotu. Im jesteś bogatszy tym więcej płacisz za zniszczony samolot.

Amiga, Jajosoft

Najłatwiej jest zdobyć kasę w DUCK BILL ISLAND, RONGUAY, KENYA GAME RESERVE, BORNEO, XANADU, YELLER STONE PARK. Wystarczy zrobić zdjęcia odpowiednim zwierzętom.

ELVIRA 2

C-64, Marcin Wołkowicki

Gdy skończą ci się punkty mocy magicznej (tzn. wskaźnik PP dojdzie do 0%) wyrzuć jedną z rzeczy, najedź na ikonę podświetlonego pokoju i podnieść tę rzecz z powrotem. PP stanie się równe 99%.

ENCHANTED LAND

Atari ST, Marek Pustowaruk

Gdy pojawi się ekran tytułowy z biegnącym krasnalem, napisz TCB RULES FOREVER. Teraz podczas gry: F2 – następny etap, F3 – ustawienie ilości żyć, F4 – zabicie bossa na końcu levelu.

F-19 STEALTH FIGHTER

Amiga, Maciej „AMRAAM" Droś

Gdy brakuje ci rakiet, przejdź do opcji treningowej (ALT+T), uzupełnij je (ALT+R) i wróć do prawdziwej misji (ALT+T).

FLIMBOS QUEST

C-64, Łukasz Skibiński

W czwartej fazie, kiedy masz zabić osę wejdź na dach sklepu. Zabij owada lecz nie bierz litery tylko naciśnij FIRE i na dół. EXTRA niespodzianka.

FLY HARDER

Amiga, Artur Dończ, Jacek Wieczorek

Kody: 2) PHOTON, 3) METAGRAN, 4) BLACKHOLE, 5) SUPERNOVA, 6) TRANSMITTER, 7) QUANT, 8) NEOGEOPOWER. Kody należy wpisywać na ekranach: Top listy, Setup'u lub Listy autorów. Wklep je bezpośrednio niezależnie od tego, który ekran aktualnie widać.

FRED 2

Atari XL/XE, Świnka

Na planszy tytułowej wklep MISIU a potem naciśnij klawisz od 1 do 0.

GAUNTLET 2

PC, Przemek i Miłosz Henzel

Wybierz wojownika Thora – jest najskuteczniejszy. Najsłabszy jest Elf.

GEAR WORKS

Amiga, Jacek Wieczorek

Kody: 2) 3518, 3) 6382, 4) 8427, 5) 2885, 6) 5924, 9) 6532.

GEM X

Amiga, Andrzej Romański

Kolejne kody: T) ROBOTECH, U) POPULOUS.

GEM Z

Amiga, Andrzej Romański

Kody: B) SAKE, C) DEMAG, D)

YURI, E) BONSAI, F) GEMX, G) JAPAN, H) CHUNHU, I) FUN, J) SOFT, K) GUNKO, L) TAKIRA, M) TIMET, N) SORONE, O) SIXPAK, P) MASURI, Q) TASYI, R) APIDYA, S) A4000, T) LALONG, U) KIKI.

GHOST N GOBLINS
Amstrad, The-Naturat
Dojdź do pływającej wysepki. Jeśli stracisz życie nie będziesz musiał zaczynać od początku.

GIANA SISTERS
C-64, Piotr Karcz
W planszy 33 idź cały czas w prawo, gdy będziesz przed samym smokiem wykonaj skok, tak długi, że aż uderzysz w mur, smok zniknie i już przeszedłeś grę.
Krzysztof Koszela
POKE 6664,96 – mosty nie zapadają się, POKE 7449,234 – zatrzymuje upływ czasu, POKE 2213,164 – GIANA jest punkiem i strzela, POKE 2447,100 – życia, POKE 7326,173 – nieskończona ilość diamentów w cegiełkach, POKE 5112,0 – GIANA spada z góry. SYS 2126 – start gry.

GIGANOID
Amiga, Maciej Wilangowski
Na planszy z wyborem ilości graczy i rodzaju sterowania naciśnij 2 razy CAPS LOCK. Dostaniesz 100 żyć.

GLOBAL EFFECTS
Amiga, Artur Donicz
Posadź wokół pustyni dużo lasów (najlepiej iglastych) i patrz jak kasa rośnie. Działa tylko w niektórych scenariuszach.

GOLD HUNTER
Atari XL/XE, MAC
Dżojstik włącz do drugiego portu. Jeśli naciśniesz FIRE i skierujesz go pod kątem w lewo zwiększysz swą szybkość, gdy w prawo to będziesz przez 30 sekund nieśmiertelny. Można powtarzać.

GREAT GURIANOS
Amstrad, Marek Lis
Przełącz sterowanie tarczą na klawiaturę. Podczas gry przytrzymaj tarczę we wszystkich trzech kierunkach – przez kilka sekund będziesz nieśmiertelny.

HANS KLOSS
Atari XL/XE, kpt. Kloss
Wciśnij spację, następnie wywołaj plan broni, przyciśnij FIRE i poczekaj aż skończy się energia. Na miejscu pierwszej liczby wyskoczy symbol – nieśmiertelność.

HOOK
Amiga, Łukasz Jarczyk
Jeśli nie możesz kupić magnesu, weź kubek w jednym z pokoi, następnie klikaj ikoną brania tam gdzie był kubek. W inwentarzu zobaczysz nowy kubek. Rób tak dalej, aż w pojawi się budzik. Zbędne kubki zanieś barmanowi i sprawa załatwiona – masz budzik.

HYDRAULIK
Atari XL/XE, MAC
Klawisze: SHIFT+CONTROL+R – 99 żyć, SHIFT+CONTROL+G – następna plansza.

INCA
PC, Krzysztof Sroczyk
Naciśnięcie CTRL+ALT+INSERT odnawia życia. Działa jedynie w przestrzeni kosmicznej.

INDIANA JONES 3
PC, Piotr Kordaszewski
Można zdobyć na samym początku gry książkę. W domku wykonaj: PULL BOOKCASE i PICK UP STICKY TAPE. Teraz w pomieszczeniu ze studentami: USE STICKY TAPE ON JAR i masz klucz do stolika w domku (najpierw trzeba zdjąć kwiatek i obrus).

ISHAR 2
Amiga, Jarosław Dąbrowski
Jeśli jednemu z członków drużyny zdobędziesz kołczan ze strzałami to będziesz mógł powielać przedmioty, które znajdują się w twojej kieszeni.

JAIL BREAK
Amstrad, Marek Lis
Gdy zobaczysz biegnącego człowieka bez broni, to strzel w niego jeden raz (nie więcej). Pozostanie po nim krzyżyk. Jeśli go weźmiesz to otrzymasz dodatkową broń.

JAMES POND
Amiga, Sebastian Bujak
Wpisz: MRZ gdy rozpoczniesz misję, a będziesz niezniszczalny

JURASSIC PARK
Amiga, Jacek Wieczorek
Kody: 1) B5A48352, 2) E54C67AA, 3) D5F4AB62, 4) 95B48B42, 5) D56C7FBA, 6) 85A4834A, 7) 85B48B42, 8) F54C67AA, 9) C57C77B2, 10) A5149F5A.

KICK OFF
C-64, Simon the Hook, Darecky
Jeśli ty rozpoczynasz daną połowę meczu, to nie naciskaj Fire. Ruszaj powoli joyem w lewo i prawo (w ten sposób kopniesz piłkę). Powtarzaj tę operację dotąd aż piłka nie znajdzie się w bramce. Wtedy wciśnij Fire i zdobyłeś gola!

KLAX
Amiga, Marek Chybiński
Wpisz: TILDE. Teraz: 4 – ostatni etap, 5 – następny etap.

KRUCJATA
Atari XL/XE, Misiek (P.W)
Aby ujrzeć zakończenie gry nie trzeba jej całej przechodzić. Wystarczy zaopatrzyć się w akwalung i pod wodą znaleźć przedmiot przypominający scalak.

KUPIEC
Atari XL/XE, Sero
Kupuj biżuterię w NOR i sprzedawaj w ZARITH (lub odwrotnie) za każdym razem przejeżdżaj przez SALET i sprawdzaj tam ceny. Po kilkunastu takich kolejkach ceny biżuterii w SALET wzrosną powyżej 600 i wystarczy sprzedać tam dwie sztuki by wygrać grę.

LEGEND OF THE LOST
C-64, Michał Kukier
Jako password wpisz: EDLER i możesz startować z każdego poziomu.

LEONARDO
Amiga, Marek Chybiński
Kody: 10) EMMENTALER, 20) ALPHORN, 30) MATTERHORN.

LETHAL WEAPON
PC, Tomasz Konarski
W trzeciej misji, po beczkach wyjdziesz na następną planszę. Teraz idź w prawo na krawędź pochylni i wykonaj skok – przeszedłeś etap. W drugiej misji, przed wodą gdzie chodzą dwaj nożownicy, wejdź na samą górę po drabince i skocz w prawo. Możesz iść po niewidzialnej podłodze.

LION HEART
Amiga, K. Virus
Na piątym levelu skocz w lewo (bagno), pojawi się półka. Skocz dalej a pojawi się druga. Doszedłeś do miejsca, gdzie znajdują się dodatkowe życie i czar wzmacniający siłę twego miecza.

LOST PATROL
Amiga, DaJu
Na snajpera weź Richarda Bachmana, do walk karate wystawiaj Williama Bloma a na zwiad puszczaj Joan Gomez – bardzo szybko przynosi informację. Normalnie przodem puszczaj innych, gdyż zawsze pierwszy w kolumnie pakuje się na pułapkę a w/w szkoda.

MANAGER
Amiga, Sebastian Bujak & Co.
Po załadowaniu gry wejdź do preferencji, ustaw kursor nad polem MAIN MENU i wciśnij jednocześnie CTRL i D – otrzymasz kupę forsy i 99 siły. Działa także trik z PC-ta.

MANIAC MANSION 2
PC, Ziemowit „JAWA" Jaworski
W pokoju Eda Edisona (drugie piętro po prawej) stoi komputer. Jeśli masz ochotę możesz pograć sobie na nim w pierwszą część MANIAC MANSION. Aby włączyć komputer należy najechać na niego ikoną USE. Działa tylko wtedy gdy poruszasz się Bernardem (tym chudym).

MARBLE MADNESS
Amiga, Sebastian Bujak
Zatrzymaj się na pierwszym poziomie, a czeka cię niespodzianka.

MATAHARI
Amstrad, Marek Lis
Jeśli nie znasz kodu, to naciskaj wszystkie klawisze w bloku numerycznym.

MEAN STREETS
PC, Krzysztof Szatyński
Hasła do PASSCARD'ów: YELLOW – QUEEN, ORANGE – CHECKMATE, RED – STALEMATE, GREEN – PAWN, BLUE – BISHOP, PURPLE – KNIGHT, GRAY – KING, BLACK – ROOK.

MEGA BALL
Amiga, Granat
W czasie gry działają następujące kombinacje klawiszy: ALT+E – następna plansza, ALT+P – strzelanie i przyczepna piłka, ALT+B – powrót do Workbench Screen.

MICROMAN
Atari XL/XE, Robert Naglik
Kody do plansz: 1) ALDERAMI, 2) GEMINORU, 3) ARCTURUS, 4) MENKALIN.

MOTORHEAD
Amiga, Stenchek
Naciśnij F1 i wpisz BOMBER. ESC przenosi po poziomach. RETURN dodaje lub odejmuje „tarcz" w zależności od ich ilości. Naciśnięcie spacji spowoduje usunięcie przeciwników lub... pokaz bielizny damskiej.

MOVE OUT
C-64, Marcin Kowalonek
Podczas gry naciśnij *. Skipper leveli.

NEW YORK CITY
Atari XL/XE, ADVISOR
Gdy uruchomisz grę nie jedź od razu do miasta. Poczekaj aż skończy ci się benzyna. Wysiądziesz wtedy z samochodu i możesz iść w przeciwnym kierunku. Dużo fajnych rzeczy.

NICKY BOOM 2
Amiga, Jacek Wieczorek
Kody: 2) DRACO, 3) ATKIH, 4) FIRAM, 5) LURNA, 6) PALET, 7) MIURA, 8) SLORY.

NIGHT SHIFT
Amiga, Sebastian Bujak
Kody: 2) CHERRY BANANA BANANA LEMON, 3) BANANA CHERRY PINEAPPLE PLUM, 4) PINEAPPLE LEMON PINEAPPLE PINEAPPLE, 5) PINEAPPLE PINEAPPLE LEMON CHERRY, 6) CHERRY PLUM PLUM PINEAPPLE, 7) CHERRY PINEAPPLE LEMON BANANA, 8) PINEAPPLE BANANA PINEAPPLE CHERRY, 9) PINEAPPLE LEMON LEMON CHERRY, 10) LEMON BANANA PLUM PLUM, 11) BANANA PINEAPPLE CHERRY PLUM, 12) CHERRY PLUM BANANA PLUM, 13) PLUM CHERRY BANANA PINEAPPLE.

OPERATION WOLF
Amstrad, Marek Lis
Gdy na planszy tytułowej zmieniające się cyfry dojdą do 000, naciśnij SPACE. Jesteś nieśmiertelny.

PANG 2
Amiga, Jacek Wieczorek
Kody: DK51, 30FJ, FL59, Q058, FA20, 5F6J, CKD4, NF05, 4OV8, FDL0, V0D3, 49F8, WAQD, X03C, UUO9, 40FJ, DK49, P49X, 39V5, FE5C, 32H4, 1OF4, FD4G, 2O6G, DO49, XPE5, AQ1Q, E114, S04L, 2FF7, DEP5, OW75, TI27, TRP2, HGF6, MIRO, TUP8, EBO1, NEPT, 2I1O, X3Q1, NEC1, GUF7, A3K9, C5J0, JH90, JUBI, V069, T8OO, 4799.

PIEKIEŁKO
Atari XL/XE, Mac
Włóż joya do drugiego portu, naciśnij FIRE i ESC – następna plansza.

PIXIE & DIXIE
Amiga, Grzegorz Natkaniec
Gdy zobaczysz ser, zjedz go – dodatkowe życie. Podczas wgrywania gry dla jednego gracza naciśnij F1, inaczej się nie wgra.

PONG
Atari XL/XE, Świnka
Dodatkowy kod do teleportacji: D.B.K (razem z kropkami).

POPULOUS
Amiga, Bodzio i Ramone
Pierwsze cztery litery odpowiadają za wizerunek boga. Następne dwanaście za ilość doświadczenia. Ostatnie cztery za numer świata. Kod do pierwszego świata dający maksymalną ilość energii: HLFLJAEEMEJMNMFADHOL
Amiga, Van Stow
Tam gdzie rozdzielasz żywioły wpisz: ADKITDJCVQWIRWRL. Wszystko do pełna.

POWER
Amiga, Marek Chybiński
Kody: INDIGO, GOODIE, SURFIN, CLOSED, XUQZOX.

P. P. HAMMER
C-64, Fabian, Mateusz & Radek
Dalsze kody: 29) ANSWER, 30) MIT, 31) FUENF, 32) MARK, 33) SIND, 34) SIE, 35) DABEI, 36) AEGYPTEN, 37) BESCHEID, 38) SAMSON.

PUSHOVER
Atari ST, Marek Pustowaruk
Wszystkie kody do leveli znajdują się w bibliotece SCREENS na drugim dysku tej gry. Kod do setnego etapu to: 28683.

PREHISTORIK
PC, Magnus
Podczas czołówki uderz po kolei (ale bez przytrzymywania) klawisze 1, 2, 3 i 4. Później naciśnij SPACE – jesteś nieśmiertelny.

PREHISTORIK 2
PC, Przemek i Miłosz Henzel
Jeśli jakiś zwierzak cię zaatakuje i odbierze ci energię to zabij go i zjedz

pozostałe po nim kości (wszystkie 6). Masz więcej energii.

PRICE OF MAGIC

Atari XL/XE, Toomeck i Jurgi

Atakujący cię szkielet można zabić wytrwale go atakując (Kill Skeleton, Attack Skeleton itp.). Tak samo można się pozbyć ducha i ślimaka. Gdy zostaniesz zabity, na pytanie komputera odpowiedz: RESTORE, a na pytanie o hasło trzy razy odpowiedz FF.

PRINCE OF PERSIA

PC, X-Soft

Kolejne uzupełnienie: SHIFT-B – gra w ciemności tylko przy świetle świecy.

RAINBOW ISLANDS

Amiga, Marcin Kamiński

Kody (wyspa): 1) BRRBJSBJ, 2) RJSBJSBR, 3) SSSLLRRS, 4) BJBJBJRS, 5) LJLSLBLS, 6) SJBLRJSR, 7) LBSJRLJL, 8) RRLLBBJS, 9) RRRRSBSJ, 10) SRBJSLSB.

ROBOCOP

C-64, Sebastian Jany

Na poziomie piątym wejdź do połowy schodów i zestrzel THUGSA.

RUBICON

Atari ST, Marek Pustowaruk

Podczas gry naciśnij spację i wpisz THEREAPER. Teraz: Spacja+/+L – następny etap, F1-F8 – broń, F10 – uzupełnienie energii do broni.

RUFF N READY

Gonzo z Poznania

Hasło: EVIL NEVER DIES .

SABOTEUR 2

Amstrad, Butt-head

Kody (prawie takie jak do C-64) 2) JONIN, 3) KIME, 4) KUJI KIRI, 5) SAIMENJITSU, 6) GENIN, 7) MI LUKATA, 8) PIMMAK, 9) SATORI.

SCENARIO

C-64, Radosław Słomnicki

Zawsze stawiaj (o ile to możliwe) 5 fabryk. Wtedy nie stracisz kasy.

SCOOBY DOO

Amstrad, Marek Lis

Stań na końcu korytarza (przy samej ścianie) i trzymaj FIRE. Sposób na nabicie punktów.

SECOND SAMURAI

Amiga, Krzysztof Książkiewicz

Kody do leveli: 2) PBWE6SEY, 3) EIIDJTFD, 4) 2N1HCBLA, 5) 3XMWJBMF, 6) FD4PMRYA albo KBLFS1JF.

SETTLERS

Amiga, Arnold Miga

'Budynki najlepiej budować w grupach (najkrótsza droga surowca). 1) Drwal, tartak, gajowy – las. 2) Szkutnik, rybak – woda. 3) Kamieniarz – kamienie. 4) Wiatrak, piekarz, rolnik, świniarz, rzeźnik. 5) Kopalnia, płatnerz, hutnicy, kowal.

SHIZOPHRENIA

Amiga, Daffy

Kolejne kody: 9) KOOT, 10) CFZL.

SILENT SERVICE

Atari XL/XE, Bozo

Jeśli nie opuścisz peryskopu, to będziesz go mógł użyć w nocy (w nocy nie można go wysuwać).

SIMCITY

Amiga, K. Virus

Staraj się budować stadiony obok rezydencji, budynki COMMERCIAL obok lotnisk a fabryki w pobliżu portu.

SOCCER KID

Amiga, Wojciech Zdanowicz

Jeśli zgubiłeś lub przekłułeś piłkę, przytrzymaj FIRE na kilka sekund i puść gdy pojawi się piłka.

SONY GAME

Amiga, Arnold Miga

Kody: DIENSTAG, MITTWOCH, NOVEMBER, DEZEMBER, ALPHABET.

SPELLBOUND

Amiga, Tomasz Niksa, Piotr Mruk

Kody etapów: 2) HEAVY, 3) OUDI, 4) OYOU, 5) CAAL, 6) HYPI, 7) NTAW, 8) OMAN.

STARDUST

Amiga, Jacek Wieczorek

Kody: 2) BGTQAAAAAFGN, 3) CDRQAAAAAIDN, 4) DDSQAAAAAIDN, 5) EDTQAAAAAIDN.

STORMTROOPER

Amiga, Marek Chybiński

Wpisz: JAMES CAMERON na tablicy z wynikami. Teraz F9 – nowe życia.

SUBURBAN COMMANDO

Amiga, Maciej Oksieńciuk

Kody: 2) PIXIEDIXIE, 3) THOMAS, 4) POSTMANPAT.

SUPER CARS

Atari ST, Marek Pustowaruk

Jako imiona graczy 1 i 2, należy wpisać: 1) WALK THE HILL, 2) INWARDS. Masz 99 wszystkich broni.

SUPER COBRA

Atari XL/XE, Wojciech Stępczyński

Aby nie męczyć się przechodzeniem etapów od nowa, po stracie ostatniego życia wciśnij FIRE, a gra potoczy się dalej.

SUPER FROG

Amiga, Arkadiusz Kuczera, Rafał Bojarski

Jeżeli żabcią staniesz pod grzybem, na drzewie, pod obrazem króla, pod pomnikiem rycerza, pod kołatką, pod latarenką w zamku i będziesz podskakiwał to wylecą monety. Kody do leveli: 2) 477444, 3) 343522.

SUPER SPACE INVADERS

Amiga, Jacek Wieczorek

Na ekranie z opcjami wpisz: KRIS. W trakcie gry klawisz F1 zmienia poziomy.

SWIV

C-64, Gonzo z Poznania

Naciśnięcie podczas gry klawisza H, a następnie CLR da nieskończenie wiele żyć.

SWORDS OF SODAN

Amiga, Marek Chybiński

Do tabeli z najlepszymi wynikami wpisz: NANCY – nieśmiertelność.

SYNDICATE

Amiga, Radosław Słomnicki

Gdy podczas gry ubywa ci amunicji wciśnij A, gdy energii – E.

SIMANT



Od lat wmawia się nam, że człowiek jest władcą świata. Ostatnie klęski ekologiczne zdają się świadczyć o tym, że jeżeli jest władcą to cokolwiek szalonym. Jest jednak potęga, której ludzka głupota nie zmoże. To... owady. Ich liczba sięga rzędu 10 do dwudziestej ósmej potęgi, razem ważą więcej niż wszyscy ludzie na świecie.

Spośród owadów na czoło wysuwają się tzw. owady społeczne. Co dziwniejsze, swój sukces zawdzięczają ustrojowi, który w świecie ludzi został ostatnio zarzucony. Komunizm wśród mrówek i termitów jest absolutny. Jednostka nie ma znaczenia, liczy się tylko zbiorowość.

Społeczeństwo mrówek jest niezwykle skomplikowane. Główną siłą kolonii jest królowa – matka wydająca na świat setki jajeczek. Do pomocy ma na początku jedynie kilka robotnic. Z czasem pojawiają się żołnierze – robotnice o lepiej rozwiniętych żuwaczkach, świetne w starciu wręcz, gorsze w zbieraniu żywności. W dobrze rozwiniętym, zasobnym w żywność gnieździe pojawiają się pseudokrólowe, których zadaniem jest opieka nad królową i rozwój w nowe królowe, która w okresie letnim tysiącami pokrywają ziemię i chodniki w naszych miastach i wsiach.

MRÓWCZY TEATR DZIAŁAŃ

Oto na cichej farmie spokojnego Jana Kowalskiego doszło pewnego dnia do zbrojnej konfrontacji. W ogrodzie pana Jana pojawiły się dwie kolonie: czerwonych i czarnych (właściwie niebieskich) mrówek. Trzecia persona dramatu to pan Jan wraz z psem i kotem. Ty dowodzisz oczywiście niebieskimi mrówkami, co jest zgodne z zachodnią wojskową nomenklaturą sztabową – czerwony to wróg, niebieski to swój.

Gracz rozpoczynając zabawę może wybrać jeden z czterech wariantów: TUTORIAL GAME (gra dla początkujących), QUICK GAME (starcie kolonii z kolonią), FULL GAME (walka o farmę) i EXPERIMENTAL (QUICK GAME – tylko sam dodajesz dodatkowe elementy gry).

Oczywiście warto zacząć od nauki podstawowych ruchów i działań. Pomocny jest także znakomity HELP, który możesz przywołać natychmiast wciskając najpierw prawy, a potem lewy przycisk myszy.

MENU

Jak w wielu grach pod Windows wszelkie operacje można rozpocząć klikając na ikonę albo na pasek menu.

Patrząc od lewej górnej strony ekranu możemy wybrać przejście do widoku podwórka, gniazd obu kolonii mrówek, widoku powierzchni; centrować obraz (widok żółtej mrówki – tak ty jesteś słoneczkiem całego mrowiska), rozdzielać pracę (BEHAVIOR CONTROL) lub wyznaczać kontyngenty odpowiednich kast (żołnierze, robotnice, osobniki płciowe – CASTE CONTROL), uzyskać pełną informację na temat mrówczych społeczności, przełączać muzykę, zmieniać tempo gry. Ciekawym rozwiązaniem jest ikona pauzy (stąd stop) – nie zatrzymuje ona gry w klasyczny sposób – akcja toczy się tylko wówczas gdy twoja mrówka wykonuje określone zadanie, a gdy znieruchomieje zamiera również ekran. Ikona z klawiszem pozwala włączyć w miarę zabawne dymki tekstowe, w których mrówki omawiają swe codzienne problemy. Menu pozwala także na odnalezienie na mapie pająka, uzyskać pomoc (znak zapytania – help), obejrzeć statystykę kolonii (znak %), a także w trybie gry EXPERIMENTAL pobawić się nowymi możliwościami – pobudować lub zburzyć tunele w gnieździe, ustawić bariery z kamieni i ścian, dodać nowe mrówki, żywność, ścieżki, po których wędrują mrówki, lub wytruć niewygodne osobniki.

W prawym górnym rogu odnaleźć można, po kliknięciu lewym przyciskiem myszy, pełną informację, ile i jakich rodzajów mrówek posiadamy w danej kolonii.

UMARŁA KRÓLOWA, NIECH ŻYJE KRÓLOWA

Celem pełnej gry jest zajęcie jak największej ilości pól farmy oraz domu (aby obejrzeć całe gospodarstwo wciśnij ikonę YARD, a potem HOME). Zaczynasz jako członek niewielkiej kolonii (a właściwie jako jej założycielka). Gdzieś w ciemności swego gniazda czai się twój czerwony przeciwnik. Sukces wiedzie po trupie czerwonej królowej.

ZAGROŻENIA

Twoimi przeciwnikami są nie tylko czerwone mrówki, ale i wszędobylski pająk, mrówkolwy czające się w obślizgłych dołkach, deszcz padający od czasu do czasu (kto by pomyślał, że woda może być tak śmiercionośna).

Również nasz znajomy Janek nie próżnuje. Jak każdy stuknięty Amerykanin chwyta czasem za kosiarkę do trawy i wtedy... Dobrze jeśli z kolonii zostanie połowa osobników.

STARCIE

Najważniejszym twoim zadaniem w grze jest przetrwanie na pierwszym polu farmy i rozwój nowych królowych. Sterując poprawnie żółtą mrówką osiągniesz to bez trudności. Jeżeli lewym przyciskiem przytrzymasz strzałkę przy swej mrówce ukażą się jej możliwości działania w danej chwili (kopanie tunelu, rodzenie jajeczek, zwoływanie innych mrówek, zwalnianie ich do innych prac itd). Oczywiście najlepiej grać przy włączonej pauzie. Nic cię wtedy nie zaskoczy.

Pierwszy ruch to budowa gniazda. Wybuduj je jak najbliżej żywności. Następnie gdy staniesz się robotnicą idź po jedzenie i przynieś je do gniazda. Nauczysz tego w ten sposób inne mrówki. Po pewnym czasie zmień się w żołnierza (naciśnij klawisz X i wskaż pożądaną postać). Gdy twoja kolonia rozwinie się zgromadź wokół siebie jak najwięcej pobratymców i szturmuj czerwone gniazdo.

NA PODBÓJ ŚWIATA

Gdy osiągniesz przewagę na pierwszym polu farmy czas wyruszyć w daleki świat. Poprzez okienko YARD przejdź do podglądu strategicznego farmy. Wskaż na przycisk MATE (przy ponad 30 osobnikach w gnieździe i przy włączonym na AUTO CASTE CONTROL i BEHAVIOR CONTROL). Po pewnym czasie ukaże się liczba dostępnych nowych królowych, którymi możesz zdobyć nowe pola. Wciśnij przycisk MANUAL i PLACE i wskaż myszą wybrane pole. Ukaże się kolor twojego mrowiska (o dziwo czarny).

Pamiętaj aby zajmować w ten sposób pola wokół czerwonych kolonii, a następnie pola samych wrogich kolonii. W trybie strategicznym dowodzenie ręczne pojedynczym mrowiskiem ma jedynie walor poznawczy. Lepiej wcisnąć przycisk STRAT i podziwiać wzrost stanu posiadania. Poszczególne kolonie rozwiną się szybciej i lepiej bez naszego udziału.

Z jednego pola do drugiego przechodzimy klikając dwukrotnie na punkt docelowy (możemy oznaczyć też 7 pól specjalnymi znacznikami – BOOKMARK – zostało to opisane szczegółowo w instrukcji).

Po zajęciu odpowiedniej liczby pól ogrodu i domu ujrzymy tabliczkę FOR SALE, stwierdzając, że na farmie nie ma już ani Kowalskiego z inwentarzem, ani czerwonych nieprzyjaciół.

ZAKOŃCZENIE

Gra SIMANT ma ogromny walor edukacyjny. Okazuje się, że nie tylko ludzie są w stanie tworzyć skomplikowane społeczności, pełne rytuałów i zależności. Odkrywamy świat nieznany, ukryty pośród liści i traw, niedostępny dla zaganianego uczestnika ludzkiej cywilizacji.

SIMANT nie zachwyca może dźwiękiem i obrazem, również sama walka staje się po pewnym czasie dość prosta. Ale jest coś niesamowitego w tych drobnych owadach, co każe wracać do ziemnych jam, podłogowych płytek domu Kowalskiego, bezkresu farmy.

Na koniec podziękowanie dla autorów gry za to, że gdy zdobywamy pole domu wyglądające na część kuchni, to w skali faktycznej znajdujemy się rzeczywiście w zlewozmywaku, a w living-room możemy pobiegać sobie pod fotelem.

Berger

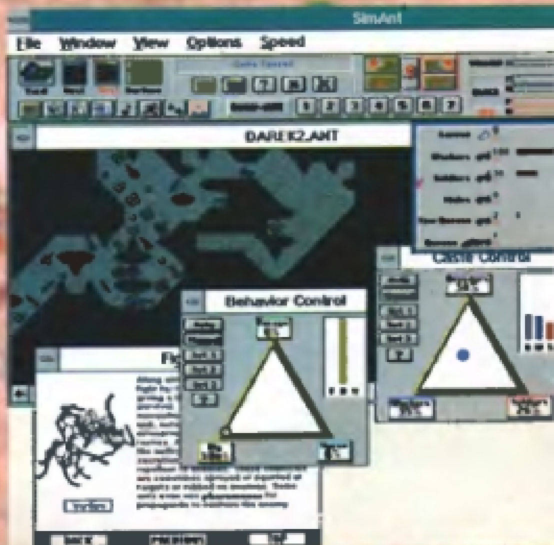
MAXIS'93

PC: Windows, VGA, SB

1

STRATEGIA

80% 95% 90% 80%



BATTLE



„Jeżeli wierzyć mamy słuchom,
Zagłada straszna grozi muchom,
Prusakom, pchłom i karaluchom,
To samo czeka ćmy i mole.
A ja was tępić nie pozwolę."

Wydaje się nam, że tylko świat ludzi przepełniony jest agresją, dziką siłą przerwania, walką o teren i jedzenie. Nic bardziej mylącego. Gdy zgaśnie światło w kuchni lub w spiżarni rozpoczynają się krwawe zapasy o jakich nie śniło się filozofom. O kawałki chrupek, plasterki salami czy resztki hamburgerów oddają swe życie setki mrówek, karaluchów, chrząszczy, pcheł itp. Walka to nie na żarty.

TO JA BIEDRONKA PSTRA

O nieznanej cichej wojnie pośród traw opowiada nowiutka gra firmy DYNAMIX – BATTLE BUGS. Twórcom gry nie zabrakło ani pomysłów, ani humoru. Gracz odnajdzie tu najlepsze pomysły z takich gier jak HISTORY LINE czy BATTLE ISLE 2, ale grafika jest wiele lepsza (sceny walk tak dobre jak w UFO). Jeśli dobrze się przypatrzymy, znajdziemy w owadzim świecie liczne odniesienia do rzeczywistości ludzkiej. Poczynając od nazwisk dowódców, poprzez wstęp do bitwy przypominający odprawy w X-WINGU (wspaniałe opisy celów akcji – rozmiary, waga, szkice), aż do nazw poszczególnych bitew (AIR FARCE – niby „air force", a znaczy tyle co powietrzna farsa; DESERT STORM – to chyba skądś znamy).

Konstrukcja gry nie jest zbyt skomplikowana. Celem gracza jest wygranie jak największej ilości bitew w ciągu kampanii, zdobycie największej liczby medali i zwycięskie dobrnięcie do końca. Gra nie nudzi, a przyjazny interfejs a osy i komary w pilotkach z goglami dodatkowo uprzyjemniają długie godziny przy monitorze.

MENUSY

„Król słucha pełen niepokoju
Ostatnich wieści z placu boju.
Marszałek Bąk z wysiłku sapie,
Gestykuluje i na mapie
Objaśnia przebieg całej wojny.
Generał Żuk jest niespokojny
I tylko czeka na rozkazy..."

Pierwsze okienko robocze oprócz przepięknego (i jakże patriotycznego) obrazka agitujących się do wojska ochotników zawiera w sobie parę przydatnych komend: EXIT – wyjście, RETIRE – zwolnienie na emeryturę jednego z bohaterów (czyli skreślenie z listy wybranego gracza), ENLIST – czynność odwrotna niż poprzednia, GENERAL vs GENERAL – wybór trybu gry człowiek przeciw człowiekowi, GENERAL vs COMPUTER – wybór trybu gry przeciw skwierczącej maszynie.

Po wybraniu jednej z dwóch ostatnich opcji przenosimy się z biura do siedziby sztabu. Tu możemy wybrać: EXIT – wyjście z gry, RESUME SAVED CAMPAIGN – kontynuowanie zapisanego stanu gry, CONTINUE CAMPAIGN – kontynuowanie toczącej się kampanii danego bohatera, ENTLISTMENT OFFICE – powrót do biura, CHOOSE BATTLE – wybór jednej z operacji do rozegrania, REVIEW DECORATIONS – przegląd odznaczeń zdobiących twą pierś.

Kolejnym ekranem jest ekran odprawy (opasły generał wyjaśni, czy mamy bronić torebki z chipsami czy też szturmować pudełko czekoladowych draży), a po nim ekran bitwy. Oczywiście odnajdziemy tu znany element – polecenie EXIT. Monitor pomocniczy w lewym dolnym rogu to minitelewizorek w wersji szturmowej. Jako wyrób radziecki (owady żyją wszak w społeczeństwach totalitarnych) posiada on aż 5 kanałów. Na kanale 1 znajdziemy mapę pola walki z migającymi pozycjami wojsk (zielone – nasi, pomarańczowe – oni). Kanał 2 to obszerna informacja o wskazanym właśnie owadzie. Kanał 3 oferuje nam możliwość zapisania gry, jej odtworzenia, ponownego uruchomienia bitwy, wyboru nowej operacji lub powrotu do biura. Kanał 4 jest kanałem typowo komercyjnym. Liczne reklamy przedstawiają m.in. aktualny program telewizyjny. Dla ułatwienia stworzono Kanał 5, który zawiera mnóstwo pomocnych informacji o tym jak wydawać polecenia owadom, a także o tym co im może spaść na głowę.

Pośrodku ekranu bitwy znajduje się gustowny stoper, który podaje czas trwania akcji, a także umożliwia zatrzymanie bitwy w celu wydania dalszych rozkazów.

W prawym dolnym rogu umieszczono ekran zawierający dane taktyczne o wybranym owadzie (jego siła w ataku i obronie, wytrzymałość, zdolność do lotu). Poniżej jest tabela zawierająca dane o ilości owadów obu stron, ilości punktów do zdobycia, posiadanych lub już zdobytych.

Na koniec warto wskazać dwa przełączniki dźwięku i efektów dźwiękowych dla tych, którzy wolą posłuchać świerszczy za kominem.

CZUŁKI, ODNÓŻA

„Sztab się naradził minut kilka
I nie minęła nawet chwilka,
A już sztabowy dobosz bieży.
Cwałują gońcy i kurierzy..."

Milusińskimi steruje się bardzo prosto. Klikamy na wybranym żołnierzu, a ten melduje się natychmiast rozwijając przy okazji spore MENU. Jeżeli chcesz wyznaczyć docelowy punkt marszu, wybierz ikonę z krzyżykiem i wskaż cel. Ikona z główką owada pozwala wyznaczyć cel ruchomy naszego marszu (nasz lub wrogi owad).

Gdy sytuacja staje się napięta i wymaga precyzji, skorzystaj z ikony strzałek. Pozwoli ci ona precyzyjnie określić całą trasę przemarszu. Dwie strzałki (jedna w górę druga w dół) zmieniają tryb poruszania owadów fruwających (kolor żółty ikon oznacza fruwanie, kolor czerwony – marsz). Półkole to wyznaczenie wielkości obszaru bronionego przez wyznaczonego osobnika. Ikona z celownikiem pozwala określić tryb walki (w połączeniu z ikoną główki owada daje znakomite efekty). Ładownica, jak sama nazwa wskazuje, zawiera groźne bomby lub kamienie. Gdy na nią klikniesz, ukaże się zawartość gotowa do użycia. Przy bombardowaniu z powietrza musisz dodatkowo określić czy bombowiec ma powrócić na miejsce startu, czy też ma osiągnąć nowy cel taktyczny.

Na koniec przy załadowanym owadzie transportowym ukaże się ikona z otwartym bagażnikiem. Oczywiście dzięki niej masz możliwość wyładować desant.

PRĘGOWANE I SKRZYDLATE

„Marszałek Bąk z buławą w dłoni
Odbywa przegląd wszystkich broni.
Lotnictwo stoi już na łące:
Komarów lekkich trzy tysiące,
Następnie osy pikujące,
Eskadra chrząszczy transportowych
I oddział pcheł spadochronowych.
Koniki polne w polu stoją,
Kawaleryjską błyszcząc zbroją,
Z daleka błyszczą ich ostrogi.
Obok zebrały się stonogi
Uszykowane w pułk piechoty.
A dalej stoją dzielne roty
Pancernych trzmieli, much, prusaków
I karaluchów–zabijaków."

W trakcie operacji gracz ma do dyspozycji 20 rodzajów owadów. Każdy ze swoistymi cechami i właściwościami. Są tu więc owady latające: WASP – wspaniały wojownik, MOTH – transportowiec, LIGHTING BUG, MOSQUITO i BEE – świetny bombowiec ROBBER FLY.

SIERRA'94
PC: VGA, SVGA, SB, GUS
3 #
STRATEGICZNA
90% 90% 100%

Do forsowania przeszkód wodnych znakomicie nadają się: WATER BUG, DIVING BEETLE, WATER BOATMAN – żywa amfibia. Wojska powietrzno-desantowe reprezentują: GRASSHOPPER – czerwone berety, świetne w ataku, słabe w obronie i FLEA czyli pchła rozpoznawcza.

We współczesnej wojnie nie może zabraknąć grenadierów (ANT, PILL BUG) jak również broni chemicznej (STINK BUG – pierdziuch pierwszej wody), a przede wszystkim wojsk pancernych (RHINOCEROS BEETLE, PRAYING MANTIS, COCKROACH i SPIDER). Dla pokrzepienia strudzonych od czasu do czasu na polu bitwy pojawia się MEDIC ANT nakłuwająca wyczerpane owady ożywczą strzykawką. Nad wszystkimi czuwa COMMANDER dodając siły zarówno broniącym się jak i atakującym.

BUGS

ŻYWY PRZECIWNIK

Rzadkością wśród gier są komputerowe rąbanki umożliwiające walkę z żywym przeciwnikiem. BATTLE BUGS umożliwia zaproszenie znajomego, którego chcesz utracić (jeżeli przegra), na małą rozgrywkę. Uproszczone sterowanie wzięte żywcem z szachów umożliwia, poprzez manewrowanie sloperem, wydawanie naprzemienne rozkazów.

Gdy dodatkowo kolega nie widzi tego co robimy gra nabiera rumieńców i gwarantuje dużą dozę świetnej zabawy.

RAD KILKA...

„Choć rankiem nęka chłód jesieni,
Generałowie wyświeżeni
Do wodza lecą po rozkazy.
Marszałek polny – wódz bez skazy
Już czeka rześki i wesoły..."

Gra BATTLE BUGS nie jest grą prostą. Liczne scenariusze niosą ze sobą różne poziomy trudności. Nie ma tu sztywnej taktyki, sytuacja potrafi zmienić się jak w kalejdoskopie. Jednak kilka zasad sztuki wojennej można wyodrębnić i w tym miejscu przytoczyć.

1. Skupienie sił – staraj się uzyskać przewagę nad przeciwnikiem w jednym wybranym przez siebie miejscu.
2. Wykorzystuj różnicę w szybkości poruszania się owadów.
3. Bombami rzucaj w duże skupiska nieprzyjaciela (na pojedynczego owada szkoda marnować cenne granaty), byleby nie za blisko swoich.
4. Do walki jako pierwszego przeznaczaj owada o największej wytrzymałości. Na nim skupi się atak wroga dzięki czemu inne owady biorące udział w ataku nie odniosą ran.
5. Działaj szybko i zdecydowanie, planuj dokładnie każdy ruch.

ŚMIAŁO W BÓJ

„Po nadzwyczajnym tym sukcesie
Odpocząć wojsko mogło w lesie."

BATTLE BUGS zachwycają dźwiękiem i obrazem. W swojej kategorii gier scenariuszowych (przytaczane HISTORY LINE) zajmują zdecydowanie pierwsze miejsce. Gra ta jest przykładem, jak można znakomicie bawiąc się tematem, tryskając humorem i kpiąc z naszej własnej rzeczywistości stworzyć niesłychanie prostą w obsłudze i skomplikowaną w rozgrywaniu symulację (zdawałoby się obcego nam) świata owadów. Przy którymś z rzędu scenariuszu zżywamy się z przesympatycznymi bohaterami, ich wartości stają się naszymi wartościami (cudowne torty i ciastka). Jak już wspomniałem, bystry obserwator odnajdzie tu wiele odniesień do popularnych gier komputerowych, a wielbiciel słodyczy nawet przepis na szarlotkę. Dlatego radzę czytać każdy napisik, nawet taki, który wydaje się nie mieć znaczenia – może dostarczyć ci paru sekund śmiechu.

Berger

Bibliografia:
J. Brzechwa
„Za króla Jelonka"





RISKI

Niestrudzony WILIAM SOLEAU opracował następców BATTLE FOR ATLANTIS – gry typu RISK, którą opisaliśmy wraz z innymi w SS'11. Wracamy do RISKÓW uzupełniając poprzedni opis o ISLE WARS ver. 2.0 (Wojny Wyspowe) i BLIND WARS ver.1.0 (Ślepe Wojny), które można zakwalifikować do najlepszych gier tego typu. W obu grach, biorąc co najlepsze z ATLANTIS, autor skorzystał jednocześnie z technicznych możliwości sprzętu z lat 1991/92 wprowadzając obsługę za pomocą myszy i stosując grafikę o rozdzielczości EGA, przypominającą jednak do złudzenia VGA.

Obie gry mają własne oryginalne mapy: w ISLE WARS jest to duży archipelag z 9 wyspami podzielonymi na 46 landów, zaś w BLIND WARS – wielki kontynent z 77 landami zgrupowanymi w 10 krainach rozgraniczonych częściowo dużymi jeziorami. Mapy obu gier są ładne i dobrze zaprojektowane, co zwiększa atrakcyjność gry i jej akcji.

Akcja obu gier przypomina pierwowzór i przebiega w turach składających się z faz: PLACED (koncentrowanie armii w wybranych landach), ATACK (atakowanie wybranych landów) i MOVE (przemieszczanie armii między landami). Ostatnia faza zawsze kończy turę gry. Podobnie jak w ATLANTIS, i tu SOLEAU wprowadził zakłócenia w rodzaju powstań i buntów, powodzi, erupcji wulkanów i trzęsień ziemi oraz dodatkowe premie – podwojenie stanu armii w losowo wybranych landach. Każda z gier ma menu konfiguracyjne wzorowane na BATTLE FOR ATLANTIS oraz ekran z mapą strategiczną i z menu głównym. Na tym ekranie są wyświetlane okna z opcjami i komunikatami o stanie gry. Obsługa obu gier jest łatwa i różni się niewiele z powodu podobnych okien, menu i opcji rozmieszczonych tylko nieco odmiennie. W ISLE WARS wprowadzono losowane karty pozwalające na uzyskanie premii (nowe armie: 5, 8, 15 lub podwojenie stanu na początku tury) oraz dodatkowych możliwości strategicznych (atak lotniczy i obrona przed nim oraz przemieszczenie powietrzne armii pomiędzy landami, które nie sąsiadują ze sobą). W BLIND WARS niewiele wiesz o stanie wojsk twoich przeciwników (stąd nazwa gry), chyba że zdecydujesz się na wykupienie licencji. Wtedy uzyskasz dodatkową opcję wywiadowczą. Ponadto pod koniec gry, gdy wydaje ci się, że jesteś już panem świata i ostatnie landy podbijesz lewą ręką, wybuchają niespodziewane powstania, co powoduje, że kilka twoich landów staje się wrogimi i musisz je podbić od nowa mając wszystkie armie skoncentrowane zupełnie gdzie indziej. Czyni to, że akcja obu gier jest interesująca i trzymająca w napięciu, aż do zakończenia podboju świata.



Obie gry są jednoosobowe z symulacją komputerową trzech graczy. Algorytmy komputera są znacznie lepsze niż w BATTLE FOR ATLANTIS. Podręczniki użytkownika oraz wzorce zamówień wersji licencjonowanych zawierają pliki z rozszerzeniem *.DOC. Do pełnego szczęścia niektórym fanom może jedynie brakować edytorów map i scenariuszy.

Polecam obie gry nie tylko początkującym strategom, ale również i tym, którzy rozgrywając jakąś skomplikowaną kampanię w „poważnej" grze są zmęczeni i mają już dosyć. Wygrana w ISLE WARS lub BLIND WARS może tchnąć w was nowego ducha i podsunąć wam nowe rozwiązania strategiczne lub operacyjne.

Doc

SOLEAU'91/92
1MB AMIGA
ATARI ST
PC: VGA, SB
1+1
STRATEGICZNA
70% 50% 95% 90%



CONFLICT: KOREA

24 czerwca 1950 r. wojska marionetkowego rządu tak zwanej Korei Południowej przypuściły zdradziecki atak na naszą miłującą pokój Ojczyznę. Agresorzy, sterowani przez imperialistyczny rząd Stanów Zjednoczonych, liczyli na łatwą zdobycz. Przeliczyli się! Jeszcze tego samego dnia, nasze bohaterskie wojska skruszyły szeregi wroga i ścigając tchórzliwie umykającego przeciwnika posunęły się kilkadziesiąt kilometrów na południe.

27 czerwca papierowy twór o buńczucznej nazwie Organizacja Narodów Zjednoczonych, pod brutalnym naciskiem USA, uznał nas za agresora i obciążył winą za wybuch wojny. Koreańska Republika Ludowo-Demokratyczna nie ulękła się gróźb amerykańskich militarystów. Nie mogliśmy zawieść nadziei naszych rodaków z Południa, wciąż czekających na wyzwolenie!

Widząc rozpadające się w gruzy marionetkowe państwo Korei Południowej, jastrzębie z Waszyngtonu skierowały swoich pachołków na ziemie Korei. Jankescy najemnicy, a wkrótce także zasłaniający się flagą ONZ terroryści i płatni mordercy z całego świata zaczęli przybywać do naszego małego kraju aby zdławić rozpalające się zarzewie wolności.

Cały naród koreański, pod przewodnictwem partii i jej pierwszego sekretarza, Patrona Narodu, Wodza Rewolucji i Obrońcy Ludu – Kim Ir Sena, zjednoczył się w walce z wrogą agresją. Wojna o Koreę dopiero się zaczyna.

GRA

CONFLICT: KOREA 1950 jest jedyną grą o wojnie koreańskiej i choćby dlatego warto zwrócić na nią uwagę. Wojna koreańska nie cieszy się zbytnią popularnością i trudno znaleźć na jej temat materiały. W krajach komunistycznych (obecnie post-) panowała na jej temat absolutna cisza, w USA wkrótce przyćmiła ją, budząca znacznie większe emocje, wojna w Wietnamie.



A w Korei zielono..., PC



Gra, co normalne dla większości produktów SSI, jest obrzydliwie typową planszówką. Rozgrywka odbywa się na mapie strategicznej (hex=ok.16km) jednostkami wielkości pułku (piechota) i batalionu (czołgi, artyleria, rzadko piechota). Po stronie komunistów występują wyłącznie pułki, ale różnica istnieje wyłącznie w nazwie. Oddziały można g r u p o w a ć w większe jednostki (do 5 pułków) i nadawać im własne nazwy. Jednostki wojskowe charakteryzowane są kilkoma wielkościami: READINESS – gotowość bojowa, EXPERIENCE – doświadczenie, LETHALITY – „śmiercionośność" czyli sprawność w zabijaniu, i SURVIVABILITY – zdolność do przeżycia. Dwa ostatnie parametry modyfikowane są dodatkowo przez współczynniki terenu.

Etap gry wynosi tydzień i złożony jest z dwu faz ruchu: w pierwszej jednostki mogą przemieszczać się i atakować, w drugiej możliwy jest tylko ruch (jednostka nie ruszana okopuje się) choć można w jego trakcie „rozjeżdżać" wykrwawione jednostki wroga. Tylko w pierwszej fazie możliwy jest ruch strategiczny: koleją, morzem lub transport powietrzem. Niestety przy ruchu kolejowym należy wskazywać drogę ruchu hex po hexie co jest niepotrzebną dłubaniną. Baj de łej: aby ruszyć jednostką trzeba kliknąć na niej dwukrotnie – ot taka mała zagwozdka.

Już po pierwszych paru etapach wrażliwsi stratedzy dojdą do wniosku, że coś tu nie gra. Jak jednostka w sile dywizji może przestać istnieć po własnym (!) ataku!? Przecież żołnierze nie idą jak zombie falami, aż do ostatniego. Jak widać autor gry nie zdawał sobie sprawy, że po stracie 10%, może 15% siły żywej dywizja nie będzie już w stanie atakować. Może jednak takie rozwiązanie miało odzwierciedlić niesłychaną zaciętość walk? Na pewno powoduje ono jedną pozytywną reakcję. Uczy gracza, że atak powinien być przygotowany i wyprowadzony tylko po zapewnieniu sobie odpowiednio dużej przewagi! Historie o tym jak garstka bohaterskich komsomolców rozbijała dywizję pancerną potraktujmy jak bajki o bocianie.

SCENARIUSZE

W grze zawarte są następujące scenariusze:

– THE DRAGON WAKES – scenariusz rozpoczyna się 25 czerwca 1950 roku od zaskakującego uderzenia wojsk Północy. Na nic zdały się rozpaczliwe próby zorganizowania oporu przez wojska południowokoreańskie i przybywające im z odsieczą oddziały ONZ (de facto USA). Wojska amerykańskie i południowokoreańskie zostały zepchnięte do tzw. worka pusańskiego, tzn. południowo-wschodniej części kraju wokół portu Pusan, gdzie udało im się zorganizować obronę.

– OPERATION CHROMITE – ten scenariusz rozpoczyna się w momencie gdy wojska południowokoreańskie i amerykańskie zdołały już ustabilizować obronę w worku pusańskim. Siły ofensywne komunistów zostały już w znacznej części wyczerpane i nadszedł czas na przejęcie inicjatywy. Takim zwrotem sytuacji okazał się desant pod Inchon (15 września 1950 r.) wraz z równolegle rozpoczętą ofensywą z worka pusańskiego. Rozciągnięte na dużej przestrzeni wojska północnokoreańskie zostały wzięte w kleszcze i zmuszone do gwałtownego odwrotu. 28 września wyzwolono Seul. 1 października siły ONZ przekroczyły 38 równoleżnik (granicę z KRL-D).

– COLD STEEL – pod koniec października wojska ONZ zbliżały się do granicy KRL-D – ChRL. Wydawało się iż klęska Północy jest przypieczętowana. Tymczasem nacierające czołówki wojsk Południa niespodziewanie zderzyły się z falą 100.000 chińskich „ochotników" nacierających znad rzeki Yalu. Zaskoczenie było kompletne. Wojska amerykańskie i południowokoreańskie zostały zdezorganizowane i zmuszone do odwrotu. Próba ustabilizowania frontu nie dała rezultatu. Ofensywa armii chińsko-koreańskiej (liczba chińskich „ochotników" doszła do 450.000) zepchnęła wojska ONZ na południe. 25 grudnia 1951 wojska komunistów osiągnęły 38 równoleżnik, a 4 stycznia zajęły Seul. W międzyczasie, siła ciężkości zdążyła się już jednak przesunąć z akcji militarnych na polityczne. W kwietniu komuniści, pod naciskiem dyplomatycznym, wycofali się na granicę i walki utknęły w martwym punkcie. Wielokrotne próby przełamania obrony podejmowane przez Amerykanów nie przyniosły rezultatów – wojna zakończyła się przy stole rokowań 27 lipca 1953 r.

– TOMORROW'S WAR – wojna koreańska zakończyła się podpisaniem rozejmu. Do przewidzianej konferencji pokojowej nigdy jednak nie doszło. Na granicy Północy z Południem nadal panuje napięcie, i któregoś dnia, kto wie?

STRATEGIA I TAKTYKA

Gra KOREA jest dość prosta, a co ważniejsze, jak na strategię szybką grą, którą można polecić nawet początkującym. Mimo to, bardziej zaawansowani będą musieli przełamać niektóre nawyki



wyniesione z innych gier. Przede wszystkim, należy wybić sobie z głowy „opukiwanie" frontu przeciwnika próbnymi atakami. Najczęściej kara jest jedna: 100% strat własnych. Z faktu iż ataki muszą być przeprowadzane „na pewniaka" nie wynika jednak, że obrona własnych pozycji jest prosta. Gracze tkwiący w marzeniach o ciągłych, równomiernie obsadzonych frontach I wojny światowej mogą iść spać. Ponieważ w obronie 100% strat zdarza się też zbyt często, wyrównana linia obrony nie może być receptą na sukces. W epoce blitzkriegu wszystko zależy od dobrego rozpoznania. Po wykryciu silnych oddziałów przeciwnika, należy natychmiast wzmocnić w tym miejscu front, osłabiając go tam, gdzie przeciwnik jest słaby.

Grając komunistami można szaleć tylko w pierwszych etapach THE DRAGON WAKES i COLD STEEL. Później włącza się do zabawy amerykańskie lotnictwo, bombardując każde większe zgrupowanie wojsk, a czas zaczyna pracować dla przeciwnika, umożliwiając mu gromadzenie rezerw. Przeciw umocnionemu przeciwnikowi dobrą taktyką będą ataki z doskoku (z marszu) aby nie ujawnić wcześniej własnych zamiarów (pozwalając przeciwnikowi umocnić front). Tu uwaga: najłatwiej atakuje się wzdłuż dróg, natomiast unikać należy atakowania przez rzeki, tzn. z heksu zawierającego rzekę na inny (wystarczy spojrzeć na współczynnik LETHALITY MODIFICATION umieszczony w oknie REPORT).

Gra Południem jest we wspomnianych wyżej scenariuszach okazją do wykazania się w obronie i to jednej z tych bardziej rozpaczliwych. Po ustabilizowaniu frontu należy wybadać słabe miejsca w pozycjach komunistów i wykorzystując potęgę własnego lotnictwa przejąć inicjatywę. Większe pole do popisu stanowi OPERATION CHROMITE. Tutaj inicjatywa od początku jest w twoich rękach, musisz jedynie właściwie ją wykorzystać, a możliwości jest naprawdę wiele. Jeszcze tylko uwaga taktyczna: bataliony artylerii najlepiej jest rozmieszczać z tyłu. Mają one zasięg ognia 2 hexy, a umieszczone w składzie jednostki na froncie, jako pierwsze ulegają zniszczeniu w wyniku przegranej walki.

Jeśli chcecie dowiedzieć się czegoś więcej o przebiegu tej wojny warto korzystać z opcji STRATEGIC REPORT zawartej w menu INFO. Opcja ta oprócz statystyk udostępnia diariusz wydarzeń jakie miały miejsce w rzeczywistej wojnie.

Pejotl

(Wprowadzenie – gościnnie Witia Krugłoj)

SSI'92

1MB AMIGA
PC: VGA, SB

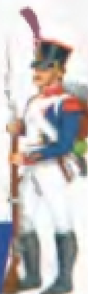
PC 1 AMIGA 2

STRATEGIA

80% Grafika | 0% Dźwięk | 80% Obsługa | 80% Miodność | Cena w tys. zł bez VAT

FIELDS OF GLORY





Firma IPS wydała FIELDS OF GLORY, grę strategiczną MICROPROSE (opis w SS7). Jej tematyką są bitwy kampanii znanej w historii, jako „100 dni Napoleona". Możesz rozegrać sześć bitew: Nivelles (14.06.1815), Wagnee (15.06.1815), Quatre Bras (16.06.1815), Ligny (16.06.1815), Wawre (18.06.1815) i Waterloo (18.06.1815).



Na uwagę zasługuje dobra i ładnie wydana dokumentacja gry. Składają się na nią: podręcznik użytkownika, kolorowa mapa „100 dni Napoleona" zawierająca mapę operacyjną kampanii i mapy wszystkich bitew, co znacznie ułatwia sterowanie akcją gry oraz dodatek techniczny. W podręczniku użytkownika oprócz opisu ekranów, menu i opcji gry zamieszczono wiele dokładnych informacji historycznych oraz wskazówek pomocnych w rozgrywaniu poszczególnych bitew. Dodatek techniczny oprócz wskazówek związanych z instalacją gry zawiera również wykaz symboli militarnych stosowanych w grze.

Dla tych, którzy zdecydują się na kupno tej gry, jeszcze kilka wskazówek taktycznych uzupełnionych po testowaniu gry:

1) wybieraj punkt ataku i koncentruj do niego jak najwięcej oddziałów, do osłony pozostawiając niewielkie siły,

2) zanim zaatakujesz piechotą, najpierw ostrzelaj oddział nieprzyjacielski kilkoma salwami artylerii. Sam będziesz wiedział kiedy masz już atakować piechotą,

3) kawalerii używaj do szarż na baterie artylerii oraz osłabione walką oddziały nieprzyjacielskie. Szarża może być rozstrzygająca, jeśli wybierzesz właściwy obiekt ataku. Pamiętaj, że powtórna szarża może doprowadzić do zdezorganizowania oddziału i niekontrolowanego wycofania go z pola bitwy,

4) w zależności od wydanego przez ciebie rozkazu (marsz, atak, obrona) dobieraj odpowiednie szyki oddziałów. Dla piechoty kolumna nadaje się do ataku na bagnety, linia i tyraliera do walki ogniowej, zaś czworobok do obrony przed szarżą kawalerii. Szyk mieszany jest uniwersalny, ale mało skuteczny. Dla kawalerii kolumna nadaje się do marszu, zaś linia do szarży. Artyleria maszeruje z działami zaprzodkowanymi, a strzela z odprzodkowanymi,

5) zapoznaj się z charakterystykami poszczególnych oddziałów i bibliografiami dowódców.

Doc

Dystrybutor: IPS Computer Group

MICROPROSE'93

1MB AMIGA
PC: VGA, SB

PC 4 AMIGA ?

STRATEGIA

95% Grafika | 70% Dźwięk | 90% Obsługa | 80% Miodność | 854 Cena w tys. zł bez VAT

V FOR VICTORY
MARKET GARDEN



MARKET GARDEN jest trzecią z kolei grą z serii V FOR VICTORY i jednocześnie jedyną wydaną w Polsce przez IPS. Nie jest to taka „perełka" jak ARDENY, lecz gra prezentująca wysoki poziom w klasie strategii planszowych. Na uwagę zasługuje również fabuła tej gry, nie tylko z powodu odznaczenia się w tej operacji polskiej Samodzielnej Brygady Spadochronowej, która wydatnie wsparła działania i odwrót brytyjskiej 1 Dywizji Powietrzno-Desantowej. Zarówno zamysł tej operacji, jak i jej niespodziewany, dramatyczny przebieg zasługują na uwagę, a także i na upamiętnienie, czego już dokonano w wielu publikacjach, a teraz i w poważnej grze strategicznej. Co prawda MARKET GARDEN nie ma w fachowych czasopismach zachodnich tak wysokich notowań jak inne gry z serii VICTORY, ale jednak ze względu na tematykę i historię jest nam najbliższa.

Począwszy od MARKET GARDEN wprowadzono w grach serii VICTORY pewne udoskonalenia. Należą do nich: 1) program THREE SIXTY TECHNICAL SUPPORT umożliwiający użytkownikowi zorientowanie się w swoich możliwościach sprzętowych w stosunku do wymagań gry, 2) wprowadzenie kilku opcji rozszerzających możliwości sterowania akcją gry (opcje okna jednostki i ramki dowodzenia), 3) wprowadzenia tablicy lokalizacji miejscowości, które należy zdobyć lub utrzymać, co decyduje o zwycięstwie w tej grze.

W MARKET GARDEN możesz dowodzić oddziałami amerykańskimi, angielskimi i polskimi (ALLIED) albo niemieckimi (AXIS) zorganizowanymi w armie, korpusy i dywizje. Twoje zgrupowanie jest wzmocnione przez oddziały wsparcia (artyleryjskie i inżynieryjne) oraz lotnictwo i flotę. Rozkazy wydajesz batalionom (większość oddziałów) i kompaniom (wsparcia i rozpoznawcze). Akcja gry przebiega w turach czterogodzinnych w terenie odwzorowanym z historyczną dokładnością i dbałością o szczegóły.

Celem gry jest zajęcie bądź utrzymanie określonych punktów terenowych istotnych dla kontynuowania natarcia twoich wojsk lub powstrzymania ataku nieprzyjaciela. Dowodzisz oddziałami piechoty, powietrzno-desantowymi, pancernymi, artylerii i inżynieryjnymi. Decydujesz o celu i trasie przemarszu oddziałów, rodzaju ataku i obrony, budowie fortyfikacji i przepraw, wsparciu artyleryjskim, zaopatrzeniu i uzupełnianiu twoich wojsk. Ponadto określasz cele ataku dla lotnictwa i okrętów floty, jeśli takie wspierają twoje wojska. Część twoich decyzji może być przygotowana przez komputer.

Wszystkie scenariusze, choć oparte na wydarzeniach historycznych, mogą być skonfigurowane tak, że warunki gry ulegną pewnym zmianom w porównaniu do wydarzeń sprzed 50 lat. Podnosi to jednak wartość gry, a jej przebieg czyni ciekawszym.

Na uwagę zasługuje prawie 140-stronicowy podręcznik użytkownika zawierający informacje niezbędne do skorzystania z rozbudowanych opcji konfiguracyjnych i sterowania akcją gry, a także wiele historycznych danych o operacji będącej fabułą gry. Ze względu na podobny sposób obsługi ten podręcznik może być przydatny i w pozostałych grach serii VICTORY.

Być może IPS COMPUTER GROUP wyda również najnowszą grę z serii – OPERATION CRUSADER, w której odznaczyła się polska Brygada Strzelców Karpackich (Tobruk), czego wydawcy i fanom strategii życzy

Doc

Dystrybutor: IPS Computer Group

THREE-SIXTY'94

Macintosh
PC: SVGA, SB

2

STRATEGIA

100% Grafika | 50% Dźwięk | 90% Obsługa | 90% Miodność | 494 Cena w tys. zł bez VAT






ALIE

Podróże do odległych gwiazd stały się wreszcie możliwe. Dzięki udoskonaleniu komory hibernacyjnej można w niej spać setki lat bez szkody dla zdrowia! W tej sytuacji od dawna przeludniona Ziemia wysłała do pobliskich systemów gwiezdnych statki z kolonizatorami. Żądny sławy i pieniędzy zgodziłeś się zostać kapitanem Calypso zmierzającego do systemu Beta Caeli, nie przeczuwając, że życie pierwszego po Bogu jest usłane różami z bardzo dużymi kolcami.

Przez kilkadziesiąt lat smacznie sobie spałeś, aż wreszcie pewnego dnia robot sterujący statkiem obudził cię i przekazał dowodzenie oraz kilka nieprzyjemnych wiadomości na dobry początek. Po pierwsze, w czasie twojego snu, na Ziemi udoskonalono statki kosmiczne. Jeden z nich wysłano do tego samego systemu i mimo że wyruszył 17 lat później, to u celu będzie aż 23 lat przed tobą! Po drugie, po przybyciu na miejsce masz podporządkować się dowódcy Tantalusa, kapitanowi Johannsonowi. Po trzecie, statek trafił na burzę magnetyczną, która uszkodziła pamięć komputera – utraciłeś ostatnie depesze otrzymane z Ziemi. Po czwarte, mimo że jesteś w systemie Beta Caeli już od kilku tygodni, do tej pory nie znaleziono żadnych śladów Tantalusa ani kolonii, które miał założyć.

W tej sytuacji twoim celem jest odkrycie co się stało oraz kolonizacja tego układu słonecznego. Na osłodę pozostaje fakt, że robot znalazł już odpowiednie miejsce i założył pierwszą kolonię.

Tak rozpoczyna się ALIEN LEGACY – strategia, którą śmiało można nazwać młodszą siostrą gier REUNION i OUTPOST. Młodszą, gdyż ma mniejsze wymagania sprzętowe i jest mniej skomplikowana.

JAK ZACZĄĆ?

Statek został zaopatrzony w surowce potrzebne do długiej podróży, ale są one na wyczerpaniu. W tej sytuacji pierwszym zadaniem do wykonania jest rozbudowa kolonii tak, by były samowystarczalne. Stacje kosmiczne oraz Calypso wymagają dostarczania co pewien czas rud metali i nie ma na to rady. Drugie zadanie to budowa laboratoriów, najlepiej na powierzchni planet, i inwestowanie w rozwój technoligiczny. Jeśli uda ci się pogodzić postęp techniki z brakiem surowców, to jesteś na najlepszej drodze do zwycięstwa. Kolejnym krokiem jest rozbudowa floty, gdyż w niedługim czasie czeka cię walka z obcymi rasami.

Mimo licznych opcji zarządzanie koloniami, statkami międzyplanetarnymi i kierowanie badaniami naukowymi jest stosunkowo proste – w każdej chwili można wywołać prawym przyciskiem myszy rozbudowane menu. Czas gry jest mierzony w turach, a szybkość upływu można ustawić od 1 do 10 jednostek.

MOSTEK

Jako kapitan najczęściej będziesz przebywał na mostku. Tutaj pracuje pięciu twoich doradców, z którymi warto co pewien czas porozmawiać. Możesz też obejrzeć mapę układu słonecznego, w którym się znajdujesz. Mrugające kropki mają następujące znaczenie:
- biało-niebieskie – twoje stacje kosmiczne
- biało-fioletowa – Calypso
- biało-zielone – twoje statki międzyplanetarne
- biało-czerwone – statki wrogów
- biało-żółte – statki rebeliantów

Ostatnia opcja z mostka przenosi cię do kolonii na powierzchni statku matki.

ZARZĄDZANIE KOLONIAMI

Wybierz z menu opcję Colony Manager – pojawi się ekran z listą wszystkich kolonii z dokładną charakterystyką trzech z nich. W charakterystyce podana jest nazwa kolonii, jej umiejscowienie, populacja, informacja o przebywających w niej doradcach oraz instalacjach specjalnych np.: działo antymeteorytowe, generator pola siłowego. Poniżej podana jest informacja o budowlach oraz zapasach kolonii. Znaczenie ikonek:

„czajnik" – budynki mieszkalne
budynek z dwoma kominami – fabryki
budynek z błyskawicą – elektrownia
budynek z kominem – laboratorium
samolot – statki międzyplanetarne
rakieta – liczba rakiet
wózek kopalniany – rudy metali
błyskawica – surowce energetyczne
czołg – systemy wspomagania życia (SWŻ)
głowa – liczba ludzi bez zajęcia; tylko oni rozmnażają się
robot – liczba robotów bez przydziału.

Białe cyfry oznaczają stan bieżący, zielone i czerwone – średnie zmiany zapasów co turę.

Wybór kolonii z listy powoduje wyświetlenie jej charakterystyki natomiast kliknięcie na charakterystyce przenosi cię do tej kolonii.

ROZBUDOWA KOLONII

Centralną część ekranu zajmuje widok kolonii, a poniżej spis zapasów i budowli. W prawym górnym rogu jest nazwa kolonii oraz jej położenie, a niżej sylwetka budowli, jej nazwa, poziom techniczny, czas budowy oraz lista potrzebnych surowców. Rudy metali, surowce oraz SWŻ są zużywane, natomiast ludzie i roboty wracają na bezrobocie po zakończeniu budowy.

Stawianie nowych budynków jest bardzo proste – wystarczy przeciągnąć sylwetkę w miejsce docelowe. Czerwone strzałki służą do wyboru jednego z czterech rodzajów budowli:

Habitation – budynek mieszkalny, w nim są produkowane SWŻ.

Factory – fabryka, może produkować statki międzyplanetarne, roboty, rakiety. Dodatkowo fabryki na powierzchni planet mogą wydobywać rudy metali, a te na stacjach orbitujących wokół gazowych planet przetwarzać gaz w energię.

Power Plant – elektrownia, dostarcza energii elektrycznej.

Research Lab – laboratorium, umożliwia prowadzenie badań naukowych.

Wszystkie powyższe budowle posiadają w prawym górnym rogu mrugającą kropkę. Niebieska oznacza budowę lub modernizację, czerwona – brak któregoś z surowców, zielona – produkcję, żółta – możliwość modernizacji, zielona (nie mrugająca) – zamknięcie zakładu.



Rudy metali, surowca energetyczne oraz SWŻ są pobierane na początku każdego cyklu, a ludzie i roboty tylko przy uruchamianiu produkcji. Prawy przycisk myszy wywołuje menu zakładu:

Dismantle – zburzenie budynku.

Go Online/Offline – uruchomienie/zatrzymanie produkcji. Wyłączony zakład nie pobiera rud metali, surowców energetycznych ani SWŻ, a ludzie i roboty wracają na bezrobocie.

Change Prod – zmiana produkcji.

W każdej kolonii możesz postawić jedynie 16 budowli. Optymalna kombinacja na powierzchni planety jest następująca: działo antymeteorytowe, generator pola siłowego, 4 budynki mieszkalne, 4 fabryki (1 produkująca roboty, 3 wydobywające rudy metali) i 5 elektrowni. Szesnastym budynkiem powinna być piąta fabryka lub laboratorium. Na stacjach orbitalnych i Calypso należy stawiać jak najmniej, ale tak by były samowystarczalne i zużywały jak najmniej rud metali.

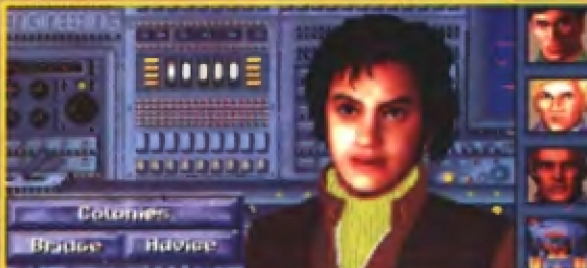
KIEROWANIE BADANIAMI

Wybór z menu polecenia Tech Manager umożliwia ci sprawdzenie postępu badań oraz wyznaczenie ich kierunku. Górną część ekranu zajmuje rysunek wynalazku wraz z krótkim opisem. Poniżej znajdują się symbole siedmiu głównych dziedzin nauki: astronomii, chemii, elektroniki, biologii, geologii, matematyki i fizyki. Pod każdym z nich umieszczona jest liczba odkryć dokonanych w danej dziedzinie. Cyfra ponad symbolem informuje, ilu odkryć wymaga kontynuacja prac nad wybranym wynalazkiem. Jednak zanim wybierzesz dalsze testowanie danego urządzenia, dobrze się zastanów, gdyż autorzy gry wpadli na doskonały pomysł. Otóż, tak samo jak w rzeczywistości, część wynalazków jest zupełnie nieprzydatna i nadaje się jedynie na śmietnik! Oczywiście okazuje się to dopiero po zakończeniu prac, a naukowiec ze smutną miną przeprasza za zmarnowanie czasu i surowców.

WYSYŁANIE STATKÓW

Lewą część ekranu zajmuje lista statków. Z prawej strony znajdują się okna







Dziś dla nas nawet jeden ubytek to zbyt dużo, PC

z kryteriami, według których ten spis ma być wyświetlany. Wybór któregoś z promów kosmicznych umożliwia sterowanie nim. Centralną część ekranu zajmuje wizerunek pojazdu, na którym wyświetlana jest zawartość ładowni. Poniżej są informacje o wykonywanej misji oraz czasie potrzebnym do jej zakończenia. Z prawej strony znajdują się okienka umożliwiające wybór misji i pilota (robot, człowiek lub któryś z doradców) oraz ładowanie statku. Dostępne są następujące misje:

Probe – badanie planety z orbity.

Transport – przelot do wybranej kolonii.

Pipeline – ustanowienie połączenia handlowego. Statek będzie wykonywał loty między wybranymi koloniami. Liczbę przelotów zmienia się na lewo od zawartości ładowni statku.

BADANIE SEKTORA

Centralną część ekranu zajmuje widok sektora. Poniżej znajdują się następujące przełączniki (od lewej):

– zmiana ustawienia kamery (za/nad samolotem),
– uruchomienie wykrywacza,
– rzucenie bomby,
– mapa sektora/ładownia.

Oprócz rzucenia bomby można także strzelać z lasera (prawy przycisk myszy). Podczas badania sektora należy pilnować wskaźnika energii, jeśli spadnie do zera to statek zrobi bardzo efektowne buuum. Uwaga! Mapa z prawej strony ekranu zawsze przedstawia cały sektor. Podczas lotu jest ona przewijana, przy czym to co znika z dołu pojawia się u góry, co jest dość dziwnym rozwiązaniem.

N LEGACY

Space Station – założenie stacji orbitalnej.

Missile – jeśli wybierzesz jako cel planetę, to statek będzie krążył po orbicie szukając wroga. Wybór na cel misji kolonii spowoduje przewiezienie tam jednej rakiety – jest to jedyny sposób transportu rakiet.

Exploration – badanie powierzchni planety.

BADANIE PLANET

Po wyborze tej misji pojawia się mapa planety. Na lewo od niej są strzałki służące do jej przesuwania. Poniżej znajdują się symbole urządzeń wykrywających zamontowanych w promie:

wózek kopalniany – wykrywa złoża rud metali

błyskawica – wykrywa złoża surowców energetycznych

ludzik – wykrywa miejsca nadające się na budowę kolonii

radar – wykrywa anomalie powierzchniowe: lampka oznacza możliwość dokonania odkrycia, pytajnik – wytwory techniki, złoża dziwnych metali itp.

Ostatni z symboli, przedstawiający trzy pojazdy, służy do zbudowania kolonii w danym sektorze. Wskaźnikiem energii nie należy się przejmować, gdyż rezerwa zawsze wystarczy na powrót do bazy.

KILKA WSKAZÓWEK

1. Użycie broni biologicznej nie jest konieczne. Jeśli jednak nie możesz się powstrzymać, to zanim ją wykorzystasz, zbuduj na Calypso cztery laboratoria i bądź gotów do ich natychmiastowego uruchomienia.

2. Podczas rebelii wystarczy znaleźć bunkier przywódcy, odesłać statek na orbitę i czekać na sygnał od doradcy ds. wojny.

3. Wskutek błędu programistów można w ciągu jednej tury przewieźć towary na dowolną odległość: załaduj statek i wyślij go do kolonii, zmień misję na Probe, a jako cel wybierz planetę, na której znajduje się ta kolonia – statek od razu znajdzie się na orbicie wokół niej. Teraz wystarczy ponownie zmienić misję na Transport. Jeśli masz za mało paliwa na bezpośredni lot obejrzyj mapę układu i wybierz odpowiednie planety przesiadkowe. Niestety nie działa to w misji Missile, gdyż w czasie tych operacji statek „gubi" rakiety.

4. Nie zmieniaj zadań statkom wykonującym misje specjalne i NIE stosuj do nich wskazówki nr 3. Jeśli to zrobisz to możesz zaczynać od początku!

C(w)aliineczka

SIERRA'94

PC: VGA, SB, GUS

PC 9

PRZYGODOWA

80% 70% 85%

Cena w tys. zawiera VAT













PIRATES to gra należąca już do klasyki komputerowego szaleństwa. „Piraci" wydawani byli na różne komputery i za każdym razem zainteresowanie grą było duże – gra przez wiele miesięcy nie schodziła z czołówek światowych list komputerowych przebojów. Tak wyrafinowane połączenie wątków symulacyjnych, przygodowych, ekonomicznych i militarnych mogła osiągnąć tylko firma MICROPROSE z niezastąpionym Sidem Meierem, późniejszym twórcą m.in. CIVILIZATION.

Wielkie powodzenie gry i wymogi czasu wpłynęły na decyzję o wydaniu wersji „pozłacanej". PIRATES GOLD to program o takiej samej fabule jak pierwowzór, a zmiany nastąpiły w warstwie graficzno-dźwiękowej. Nowa wersja pracuje w trybie podwyższonej rozdzielczości karty SVGA oraz urzeka nową, bardzo dobrą ścieżką dźwiękową. Jak na poziom MICROPROSE przystało, nowa oprawa jest bez zarzutu. Trochę szkoda, że zabrakło nowych elementów, choć z drugiej strony można zastanawiać się co dodać do tak perfekcyjnej gry. W nowym wydaniu odnajdziemy tylko dwie zmiany – dodanie mapy i możliwość sprzedaży dział i statków. Gorąco polecam grę zarówno tym, którzy „Piratów" nie znają jak i tym, którzy zagrywali się nimi przez długie godziny. Ci pierwsi poznają nową, świetną grę, zaś drudzy przypomną sobie stare czasy i może znów pogrążą się w pogoni za sławą, pieniędzmi i władzą.

Akcja PIRATES GOLD rozgrywa się na wodach morza Karaibskiego pod koniec XVI i w XVII wieku. Gracz wciela się w postać młodego śmiałka, który wstępuje w szeregi piratów chcąc zdobyć bogactwo i sławę. Bohater musi odszukać zaginioną siostrę i ojca. Podróżując po całym morzu Karaibskim, zawijając do licznych portów młody kapitan spędza życie napadając, rabując, paląc i mordując – jakże barwna to postać.

POCZĄTEK

Jeśli decydujesz się na nową karierę, musisz dokonać wyboru okresu, w którym będziesz żył i piratował. Czym wcześniejszy okres wybierzesz, tym miasta będą biedniejsze i będzie ich mniej. Pod koniec XVII miasta są bogate ale i dobrze bronione, pływa dużo statków, wszędzie pełno wojska i piratów. Najlepszy więc wydaje się któryś z pośrednich okresów (1640, 1660).

Ważną cechą postaci jest narodowość, gdyż możesz uprawiać także korsarstwo – piratować w imię króla zwąc się dumnie korsarzem, otrzymując tytuły szlacheckie i nadania ziemi. Pozostaje już tylko wybranie umiejętności bohatera oraz poziomu trudności.

MIASTO

Miasta odgrywają zasadniczą rolę w grze. Tutaj możesz handlować, reperować statki, poszukiwać marynarzy, kupować mapy i informacje oraz rozmawiać z przedstawicielami króla – gubernatorami. Uważaj jednak, gdyż wpływając do wrogiego miasta musisz liczyć się z możliwością otwarcia ognia przez miejscowy fort. Sięgnijmy jednak po fragmenty „Wskazówek dla adepta sztuki pirackiej" książki napisanej przez słynnego pirata pod koniec XVII w., dostępnej w Bibliotece Narodowej.

„Miasta, piękne i bogate, pełne złota i pięknych kobiet (...) Niektórzy gubernatorowie będą mieli dla ciebie tajne misje i rozkazy. Jednak nie licz zbytnio na hojność tych psów, szczególnie uważaj na misje zlecane przez wypudrowanych, wyglądających jak tłuste świnie gubernatorów hiszpańskich (...) Prawdziwe życie toczy się w tawernach, gdzie leje się wino, tańczą młode dziewki, gdzie można grać w kości i gdzie znajdziesz marynarzy chętnie przyłączających się do twej zgrai. W tawernie znajdziesz także informatorów z cennymi wiadomościami i ludzi oferujących mapy – bierz jedne i drugie mimo to, że te szczury lądowe żądają tak wygórowanych cen. W miastach znajdziesz także kupca, u którego upłynnisz towary, które przejąłeś na drodze uczciwej walki (...) Gdy ta skundlona banda, którą dowodzisz będzie za głośno skomlała skorzystaj z usług banku i rozpuść załogę na cztery wiatry dzieląc łupy (...) U szkutnika możesz reperować i sprzedawać swe piękne żaglowce oraz zamienić na złoto nadmiar dział walających się po ładowniach (...) Gdy będziesz miał tytuły szlacheckie możesz zacząć szukać żony, która będzie ci towarzyszyła podczas długich wypraw. Oczywiście dla takiego śmiałka jak ty liczy się tylko szlachecka dziewica, najlepiej córa gubernatora (...) Gdy miasto źle cię przyjmie opuść je i zaatakuj, rozpuść żądnych krwi piratów by brukiem spłynęła krew szacownych obywateli miasta, niech się piraci bawią i niech plądrują."

Wszystkie zalecenia starego praktyka-kuternogi pozostają do dziś aktualne. Staraj się tylko nie atakować miast państwa, na którego służbie jesteś, gdyż może powstać sytuacja, że nikt nie będzie chciał z tobą handlować i nie będziesz mógł sprzedać zrabowanych towarów.

NAWIGACJA

Nawigacja jest dość prosta – kierunek, w którym przesuwają się chmurki wskazuje ci skąd wieje wiatr, zaś skręty wykonujesz za pomocą lewego i prawego klawisza myszy. Gdy chcesz gdzieś rzucić kotwicę lub zawinąć do portu, musisz po prostu wpłynąć na ląd w danym miejscu. Przy opracowywaniu trasy żeglugi warto korzystać z mapy. Przytoczmy jednak jeszcze parę zdań ze „Wskazówek..."

„Nawigacja. Każdy kapitan piratów musi znać się na żeglarskim rzemiośle i o nawigacji musi wiedzieć wszystko (...) zawsze pozostawały sztormy i cyklony. Musisz śmiałku uważać na nie bardziej niż na knowania twych podwładnych. Siła dająca prędkość twym okrętom może zmienić się w potwora zbierającego swą żeglarską ofiarę. Unikaj sztormów i cyklonów jak tylko możesz (...) Śmiertelne niebezpieczeństwo stanowią rafy i mielizny."

STATKI I OKRĘTY

Pływając po różnych akwenach i wokół różnych wybrzeży spotykasz rozmaite statki i okręty. Najpierw marynarze poinformują cię, że zauważyli określony typ statku, później zidentyfikowana zostanie bandera. Następnie możesz przystąpić do ataku, zasięgnąć najnowszych wieści, bądź oddalić się bez zadnego kontaktu. Sam w swojej flotylli możesz posiadać aż osiem okrętów, przy czym pamiętaj, że minimalna załoga dla każdego statku to osiem osób. Adekwatne rady pirata:

„Morza, oceany, bezkresne przestrzenie i niebezpieczeństwa zawsze przyciągały marynarzy (...) Za to wszyscy, nieważne czy piraci, czy morscy kupcy, czy wojskowi mątkowie, czy oficerowie są w bezbrzeżnej otchłani morskich kipieli równi, zaś równa ich sen mocny, pradawny i niezgłębiony (...) zaś domem zawsze były dla nich okręty. Okrętów na swej drodze spotkasz wiele, więc uważnie dobieraj jakimi siłami co atakujesz. Piękne fregaty i potężne galeony są celami odpornymi i dysponującymi ogromną siłą ognia. Inne statki są już łatwymi do złupienia kupieckimi jednostkami (...) Strzeż się okrętów łowców głów, gdyż z nimi czeka cię ciężka przeprawa. Jednak gdy pokonasz jakiegoś łowcę warto przeciągnąć go pod kilem lub powiesić na rei ku uciesze załogi. Bardzo niebezpieczne są pojedynki z innymi piratami (...) W swej flotylli staraj się równoważyć ilość statków handlowych i okrętów bojowych."

WALKA

Niekiedy zmuszony jesteś do toczenia krwawych pojedynków z kapitanami, którzy nie zgadzają się co do kwestii właściciela danego towaru. Do pojedynków dochodzi po abordażu lub w atakowanym mieście (tutaj pojedynek może poprzedzać ostrzał z morza lub walka na lądzie). Przed pojedynkiem musisz wybrać rodzaj broni białej, którą będziesz walczył. Następnie walczysz przy pomocy ikon ze strzałkami – w pierwszym rzędzie cięcia, w drugim zasłony, zaś w trzecim cofnięcia z zasłoną. Pod walczącymi postaciami symbolicznie przedstawiona jest walka żołnierzy z piratami, zaś czym wyżej jest flaga tym dana strona ma większe powodzenie w walce.



PINNACE

Ilość dział (max): 8
Załoga (max): 64 osoby
Ładownie: 20 ton
Bardziej przypomina łódkę niż statek. Bardzo zwrotna i szybka, lecz także bardzo nieodporna.



SLOOP

Ilość dział (max): 12
Załoga (max): 96 osób
Ładownie: 40 ton
Mały, zwrotny, szybki statek. Dzięki swoim zaletom może być groźny w walce.



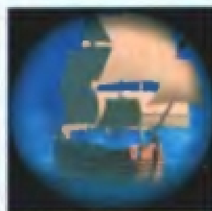
BARQUE

Ilość dział (max): 16
Załoga (max): 128 osób
Ładownie: 60 ton
Dobra, uniwersalna jednostka wykorzystywana zarówno przez handlowców jak i piratów.



CARGO FLUYT

Ilość dział (max): 20
Załoga (max): 160 osób
Ładownie: 60 ton
Kolejny statek handlowy. W walce sprawuje się kiepsko i często jest prostym łupem.



MERCHANTMAN

Ilość dział (max): 24
Załoga (max): 196 osób
Ładownie: 100 ton
Typowy statek handlowy. Warto mieć go w swojej flotylli, jako statek towarowy.



FRIGATE

Ilość dział (max): 28
Załoga (max): 224 osoby
Ładownie: 120 ton
Piękny, zwrotny i szybki statek dysponujący dużą siłą ognia – idealny do walki.



FAST GALLEON

Ilość dział (max): 28
Załoga (max): 224 osoby
Ładownie: 120 ton
Jak sama nazwa wskazuje okręt ten jest zwrotniejszy i szybszy od pozostałych.



WAR GALLEON

Ilość dział (max): 32
Załoga (max): 256 osób
Ładownie: 140 ton
Często wykorzystywany przez marynarkę królewskie. Bardzo niebezpieczny i wytrzymały.



GALLEON

Ilość dział (max): 36
Załoga (max): 288 osób
Ładownie: 160 ton
Potężny kolos, bardzo trudny do zniszczenia, jednak w walce jest powolny i niezdarny.

MICROPROSE'94

AMIGA CD32
PC: VGA, SVGA, SB, GUS

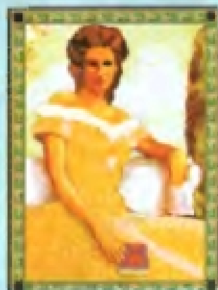
6

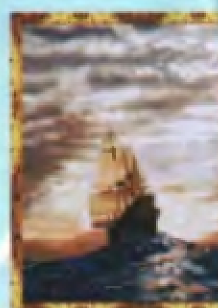
STRATEGICZNA

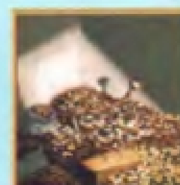
90% Grafika | 80% Dźwięk | 95% Muzyka

Cena w tys. zawiera VAT





PIRATES GOLD

„Pojedynek, ostateczne rozstrzygnięcie, męska walka (...) Oczywiście nie nauczę cię fechtunku jednak pamiętaj, by ciosy zadawać w różne miejsca i niespodziewanie (...) Jeśli chcesz zmienić gubernatora, doprowadź do wyrżnięcia całej załogi fortu (...) Bądź sprytny jak lis i szybki jak gepard."

Walka na morzu rozpoczyna się, gdy kogoś zaatakujesz oraz podczas ostrzału fortu. Klawiszami (strzałki góra i dół) zarządzasz żaglami, spacją strzelasz, zaś klawiszami myszy wykonujesz manewry. Po prawej stronie podana jest ilość ludzi na obu statkach i ilość dział, przy czym pamiętaj, że do obsługi jednego działa potrzeba ci czterech ludzi. Dalsze informacje to uszkodzenia statków naniesione na symboliczne wizerunki oraz siła i kierunek wiatru.

„(...) Podczas walki na morzu ujawnia się kunszt kapitanów. Staraj się utrzymywać równowagę sił podczas walki tzn. nie atakuj barki galeonem, gdyż po pierwszej salwie zniszczysz przeciwnika (...) Rozważnie zmieniaj żagle – bitewne zapewniają większą zwrotność i mniejszą prędkość, zaś pełne to przede wszystkim prędkość (...) Atakując małym statkiem wykorzystaj swą zwrotność – krąż wokół ofiary jak wściekły kundel unikając salw, sam zadając ciosy. Nie ryzykuj niepotrzebnego abordażu – maksymalnie męcz przeciwnika ostrzałem i pogonią, a może się podda (...) Ostrzeliwując fort za wszelką cenę unikaj salw fortowych dział, gdyż jedna taka salwa może przynieść śmierć i zniszczenie nawet dla dużego okrętu."

Do potyczek lądowych dochodzi, gdy atakujesz z lądu miasto z fortem, siłami zbliżonymi do liczebności załogi fortu. Wtedy część obrońców wychodzi na przedpola miasta i tam już rozpoczyna się walka. Podobnie jak podczas walki na morzu po prawej stronie znajduje się pasek informacyjny podający ile żołnierzy jest w danym oddziale, ile posiadają muszkietów, jakie jest ich morale oraz w jakim terenie walczą. Przyciskiem myszy zmieniasz poszczególne oddziały, zaś trzymając przycisk przesuwasz wszystkie grupy jednocześnie.

„Pirat nie powinien ginąć jak szczur lądowy po lasach i bagnach... Śmierć pirata winna nastąpić w odgłosach morskiej batalii, gdzie w ostatnich chwilach słyszy szum fal i czuje powiew wiatru (...) Lecz niekiedy łatwiej zdobyć miasto biorąc je z lądu (...) Chowaj swe oddziały po lasach i przygotuj zasadzki, zaś na mury atakuj zgrupowaną bandą składającą się ze wszystkich twych podwładnych."

HANDEL

„Handel nie jest zajęciem dla pirata, niestety gdy nie toczą się żadne wojny, a wody patrolowane są przez silne okręty bojowe pozostaje się przyczaić i zacząć handlować (...) Najpierw musisz dowiedzieć się jakie ceny są w poszczególnych miastach a następnie kupić tam, gdzie najtaniej i sprzedać tam gdzie najdrożej – jeszcze lepszy jest przemyt podczas wszelkich wojen (...) Oczywiście warto doładowywać własne ładownie towarami spotkanych statków kupieckich."

SKARBY I ZASZCZYTY

Stopnie wojskowe i tytuły szlacheckie otrzymujesz, gdy służysz w barwach określonego państwa. Często możesz być na usługach nawet dwóch dworów. Za całokształt pracy na rzecz króla co pewien czas otrzymujesz tytuł i ziemię. Najbardziej premiowane są plądrowania miast przeciwnika i osadzanie tam gubernatora podległego królowi, u którego służysz. Także po zatopieniu dużych jednostek przeciwnika możesz spodziewać się pochwał. Kontroluj sytuację międzynarodową by dowiedzieć się kto z kim toczy wojny.

„Mapę z zaznaczoną drogą do skarbu pirackiego możesz kupić w tawernie, gdy spotkasz spasioną kreaturę – handlarza mapami (...) Wystarczy wyjść na ląd w danym miejscu i trochę pokopać (...) Zaszczyty otrzymujesz gdy pracujesz na korzyść tych zniewieściałych pyszałków sądzących, że poskromili piratów..."

NA KONIEC

Wszystkie informacje związane ze stanem gry odnajdziesz w kajucie kapitańskiej uaktywnianej spacją.

Nagrywać grę możesz tylko w mieście w kajucie kapitańskiej.

Jeśli zamierzasz dokonać podziału łupów warto przed tym przetrzebić trochę twą bandę w jakimś krwawym ataku – więcej złota dla mniejszej załogi. Przed wizytą w banku sprzedaj wszystkie statki pozostawiając sobie tylko ten, którym chcesz dalej kontynuować wyprawę.

Przy ożenku możesz odnieść pewne korzyści finansowe, gdyż jak wiadomo, panna musi wnieść posag.

Podczas bitew lądowych twoi ludzie są niewidoczni dla przeciwnika, gdy znajdują się w lesie.

Uważaj na skały i mielizny licznie występujące wokół brzegów – łatwo na nich stracić statek i życie.

„Plądruj, morduj, zdobywaj... ciesz się pirackim życiem. Korzystaj ze zdobytego bogactwa... bądź twardy i zdecydowany (...) Nie obawiaj się śmierci bo i tak przyjdzie po ciebie..."

KaYteck





2022. Miasto KEMO to prawdziwa perła wśród metropolii. Wspaniale rozwijający się przemysł można porównać tylko ze wspaniale rozwijającą się przestępczością.

2026. Przestępczość przyjmuje epidemiologiczne rozmiary. Ekonomia w rozsypce. Jedynym źródłem surowców dla mieszkańców jest czarny rynek.

2029. Firma OMNICORP wychodzi z planem mającym zahamować przestępczość. Ściśle tajny projekt przybiera w swej wstępnej fazie nazwę „Q".

2031. Na obrzeżach miasta staje ściana o wysokości 10 metrów. Ma ona rzekomo zapewnić bezpieczeństwo i ochronę mieszkańcom. W mieście powoli narasta panika.

2032. Jedyne wyjście z miasta zostaje zatrzaśnięte. KEMO staje się miastem-więzieniem, służy również jako więzienie dla najbardziej niebezpiecznych kryminalistów. Projekt QUARANTINE wchodzi w fazę realizacji.









QUARANTINE

ŚWIATOWA PREMIERA – 21 PAŹDZIERNIKA 1994

2043. OMNICORP decyduje się przetestować środek o nazwie HYDERGINE 344 na mieszkańcach KEMO. Narkotyk ten ma zlikwidować przestępcze skłonności wśród mieszkańców. Środek zostaje wrzucony do zbiornika wody pitnej w mieście.

2045. Zbiornik wody w KEMO posiada bardzo wysokie stężenie bakterii, czego nie przewidzieli projektanci HYDERGINE 344. Wskutek niespodziewanej reakcji uaktywnia się zmuto

.

.

wyrzynających z zimną krwią pozostałych.

2050. Wirus wciąż rozszerza swe działanie...

■ ■ ■

Wkraczasz do KEMO jako młody taksówkarz DRAKE EDGEWATER. Jesteś poszukiwany przez agentów OMNICORP za kilka sprawek z przeszłości. Twoja praca, jak każdego „złotowy", polega na przewożeniu pasażerów – zarówno normalnych jak i opętanych manią śmierci. Klient nieważny, liczy się tylko forsa. Taryfa zależy od odległości, którą masz przebyć. Oczywiście możesz odmówić kursu – nie bój się, klient giwery nie wyciągnie, najwyżej zostaniesz odpowiednio zblazgany. Ale celem twojego życia jest wydostanie się z tego przeklętego miasta, bo życie w nim jest na dłuższą metę niemożliwe.

Wożąc pasażerów uważaj na komfort ich przewożenia. Gdy jedziesz zbyt wolno lub zbyt szybko i klient nie jest zadowolony, może po prostu odmówić zapłaty. Jeśli poprawi ci to samopoczucie, możesz zmieść go z powierzchni ziemi za pomocą zamontowanego w twoim wozie morderczego ekwipunku. Są i tacy, co węża w kieszeni mają od samego początku. Lekarstwo na lepszy humor już znasz.

Samochody w KEMO zużywają nie benzynę, ale energię elektryczną, którą czerpią z podłoża jak elektrowóz z sieci trakcyjnej. Ulice miasta pokryte są siatką energetyczną, która dostarcza prąd do pojazdów. Dlatego nigdzie nie ma roślinności, a drzewa rosną tam, gdzie nie poprowadzono sieci, tj. na peryferiach, gdzie roztaczają się bagna.

W mieście pełno jest sklepów z bronią i warsztatów, w których roboty za odpowiednią opłatą wyklepią ci powykrzywianą karoserię. Na mapie zaznaczone są jako WEAPON BAY i ARMOUR BAY. Możesz też zaopatrzyć się w stalowy pancerz oraz akumulatory, które na 30 sekund podtrzymają twoje zasilanie poza siecią trakcyjną.



BROŃ

HOOD GUNS – montowane fabrycznie po obu stronach dwa karabinki kal. 22 mm.

c.d. na str. 40

